

HEBDO MADAME 39^e ANNÉE N° 762 10F TTC DONT TVA 4 % FRANCE

I.S.S.N. 0754 - 9490

PIF 2000 C'EST LA FÊTE!

10F

Pif
SPECIAL

M 2806 - 762 - 10.00F



**CHAQUE MOIS
CHEZ TON MARCHAND
DE JOURNAUX RETROUVE
LES FABULEUSES
AVENTURES DE *Pif*
& *Placid et Muzo* **POCHE****

**ET SURTOUT
N'OUBLIE PAS LES
JEUX
CADEAUX!**



**PUBLICATIONS
PIF-GADGET**

126, rue La Fayette
75461 PARIS CEDEX 10
Tél. : 246.92.25
Télex : EDIPIF 640067 F.

Directeur de la publication :
Jean-Claude Le Meur

Rédacteur en chef :
Jean Olivier

Secrétariat général :
Nicole Marliac

Rédaction :
Jean Olivier, Roger Lecœur,
Claude Bardavid, Roger Dal,
Jean Pézichon, Léon Wisnia

Directeur artistique :
Sacha Kleinberg

Réalisation :
Robert Andreucci (Rédacteur
en chef technique),
Gilbert Favre, Michèle Lecœur

Maquette :
Michel Cassou, Carlos Muñoz

Marketing :
Jean Martin (Etudes, gestion)

Commercial :
Marc Monfroy (Ventes N.M.P.P.),
Pierre Sebahoun (Abonnements
Tél. : 287 97 40 poste 28)

Promotion, relations
extérieures :
Andrée Oigeud

Publicité :
Media-Cosmos-
3, avenue de Madrid-
92521 Neuilly Tél. : 747.18.00.
Jean-Pierre Soupe (Directeur),
Eliane Dalouche
(Chef de publicité)



2000!



Ce numéro est le 2000^e de PIF – depuis sa création en 1945. PIF 2000 est en marche vers L'AN 2000. Et pour célébrer dignement cet anniversaire, PIF ET HERCULE, à bord de leur fusée spatiale, convient tous leurs lecteurs, tous leurs amis, tous les enfants, à un grand voyage de fête dans l'Espace et dans le Temps...

En avant pour la balade dans le Cosmos !

En prime au voyage, le poster géant et la médaille PIF 2000, qui resteront pour vous les plus beaux des souvenirs de cette fête.

Avec PIF ET HERCULE comme guides, vous partez à la découverte d'un monde prestigieux. Vous aborderez la Galaxie des Comiques, l'Espace Aventure, la Planète Bleue, la Constellation des Amis, la Comète des Jeux, l'Étoile G, et d'autres Astres encore...

Et, au cours de ce Voyage galactique, vous apprendrez tout du Passé, du Présent et du Futur de ce journal unique qu'est *Le Nouveau Pif*. Pensez donc ! un journal qui, semaine après semaine, arrive à son numéro 2000... *Il faut le faire*, comme dirait le génial Disciple du génial Léonard !

GALAXIE DES COMIQUES

LES ROIS
DU RIRE EN
VUE !

ET C'EST TOI
QUI MÈNES LA
DANSE !



Le Comique dans *Pif* commença vraiment par Placid et Muzo, création de C. Arnal, notre Arnal!, celui qu'on appela le Magicien et qui marqua de son talent immense toute une lignée de dessinateurs comiques. Eh oui, Placid et Muzo firent une rentrée fracassante en 1946, six ans avant que le pinceau d'Arnal donnât place dans le journal à Pif, le joyeux, le turbulent, le truculent, l'irremplaçable Pif! Pif-le-chien, qui allait faire le tour du monde en cabot curieux et rigolard, porté sur les ailes de la gloire, sans qu'il prit pour cela un poil d'orgueil en plus... tout occupé qu'il était à régler des comptes avec Hercule, son ami-ennemi, son presque frère-chat!

En même temps que les héros de *La Pension Radicelle* (E. Gire) menaient leurs aventures farfelues, qu'*Arthur le Fantôme* hantait les châteaux fantastiques de Jean Cézard, et que *Gai-Luron*, le chien-philosophe de Gotlib, observait le monde, d'autres personnages se bousculaient sur la scène comique.

Ils sont si nombreux à se présenter au portillon, qu'il faut les saluer tous en bloc :

Pif recevait, « à pages ouvertes », une foule de jeunes artistes de talent qui allaient s'affirmer comme les meilleurs dessinateurs du Comique français. Que voulez-vous, les Comiques, c'est les Comiques! Ils sont nés avec les globules de l'esprit comique dans le sang. Et quand on est Comique, on le reste! ■

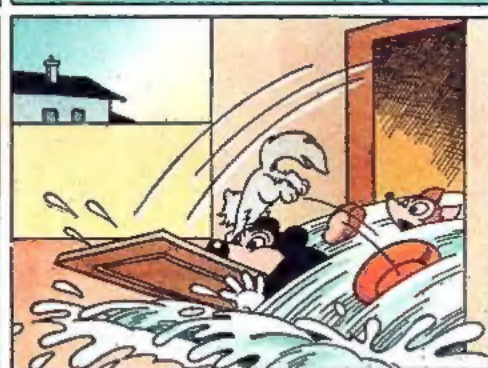
LES COMIQUES, C'EST LES COMIQUES!

« L'entreprise qui consiste à faire rire est difficile. Peu de journaux ont donné une telle place aux personnages comiques, peu ont développé autant de variété dans le Comique que le journal *Pif*. »

Serge Saint-Michel



LES TRISTUS ET LES RIGOLUS.
Un Rigolus, bien sûr! (détail d'une image de Cézard).

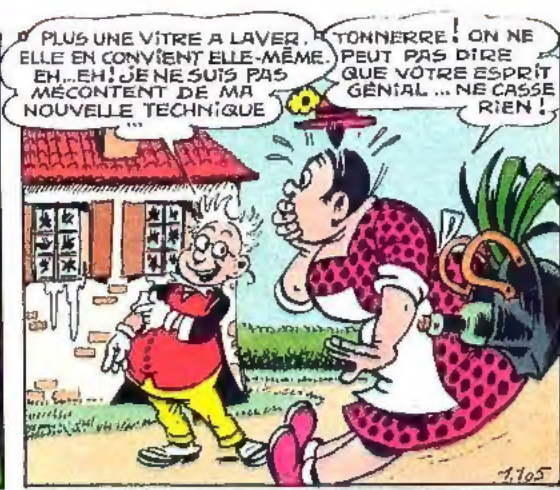
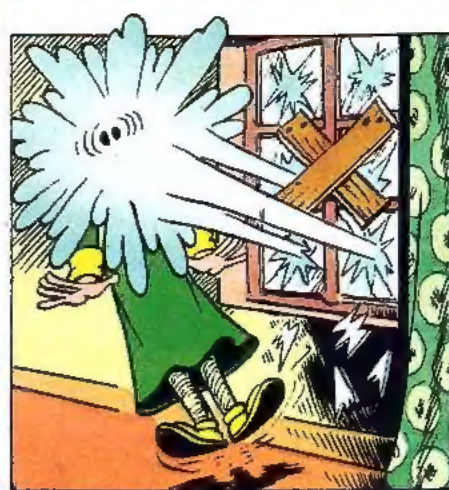
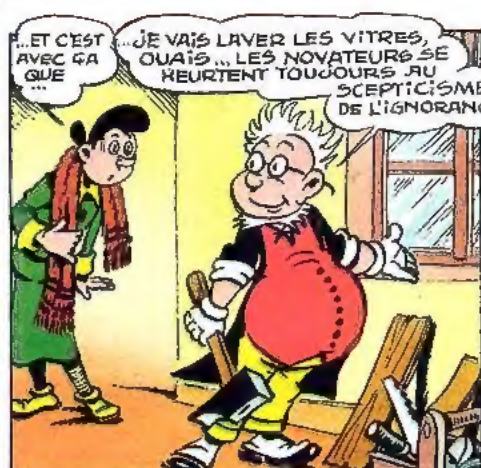
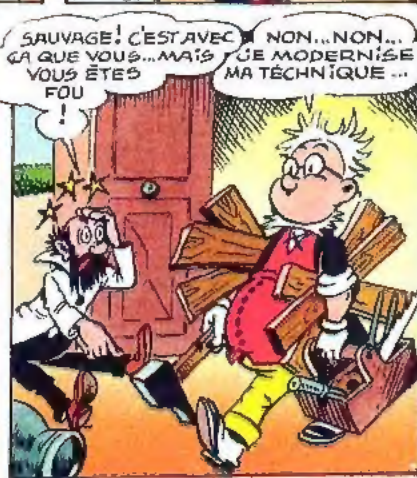
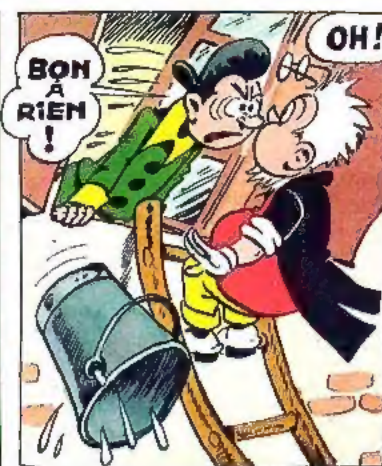


1946 ... ARNAL crée la série des célèbres PLACID ET MUZO ...
(Ci-dessous, trois images de départ pleines de fantaisie !)



la Pension RADICELLE

TEXTE ET DESSINS D'E. GIRE





AH, MON VIEUX GAI-LURON ! C'EST QUAND MÊME UNE BELLE VIE, QU'ON A ! NON ?

TU TROUVES, TOI ?



TU TROUVES QUE C'EST UNE BELLE VIE, POUR MOI, QUE DE TRAÎNER UN ENGIN PAREIL ?



TU TROUVES QUE C'EST UNE BELLE VIE POUR MOI, D'AVOIR SANS ARRÊT CETTE BESTIOLE PENDUE À MES BASQUES ? ... UN BOULET, OUI ... UN BOULET QUE JE TRAÎNE.

AH, LLA' LA.



MOI, JE TE LE DIS, MA VIE, C'EST PIRE QU'UNE VIE DE BAGNARD.

ALORS LÂ, VIEUX, PLAINS-TOI AU DESSINATEUR !



JUSTEMENT, OUI. LE DESSINATEUR, CE GRAND CORNICHON. DE QUEL DROIT IL ME COLLE TOUJOURS CETTE SOURIS ?



OH MAIS ATTENDS. JE M'EN VAIS ALLER LE TROUVER, MOI. IL EN PREND UN PEU TROP À SON AISE.



SOUS PRÉTEXTE QU'IL NOUS DESSINE. IL PROFITE DE SA FORCE POUR M'AFFUBLER DE CETTE CALAMITÉ MINIATURE. REGARDE-MOI ÇA, NON MAIS REGARDE-MOI ÇA, UN PEU ... SI C'EST PAS UN MALHEUR ?



JE M'EN VAIS ALLER LE TROUVER, MOI. ET PAS PLUS TARD QUE TOUT DE SUITE. TU VAS VOIR ÇA, UN PEU.

NANON, MAIS QU'EST-CE QUE C'EST QUE ÇA.



CET ESPÈCE DE TYPE, JE M'EN VAIS LUI DEMANDER, MOI, DE QUEL DROIT IL ME PERSECUTE.



BON. C'EST PAR LÀ.



J'ESPÈRE QU'IL EST CHEZ LUI.



ÇA VA, IL EST LÀ. IL Y A DE LA LUMIÈRE.



LE VOILÀ, CE SOI-DISANT DESSINATEUR. TOUJOURS EN TRAIN DE TRACER DES GRIBOUILLIS SUR DU PAPIER. À NOUS DEUX, MON GAILLARD.

HEP, TOI LÀ...

DEUX MOTS...



VOUS VOUS ÉTONNEZ, CHERS LECTEURS, DE CE QUE LE PLAFOND DE GAI-LURON DÉBOUCHE DANS L'ENCRIER DE SON DESSINATEUR! ET POURTANT, RÉFLÉCHISSEZ, C'EST BIEN DANS SON ENCRIER, QUE LE DESSINATEUR PÊCHE, AVEC SA PLUME, TOUT CE QU'IL MET SUR SON PAPIER POUR VOUS AMUSER! CROYEZ-LE, OU NE LE CROYEZ PAS, C'EST DANS L'ENCRIER DU DESSINATEUR QUE VIVENT SES PERSONNAGES, LORSQU'ILS NE SONT PAS ENCORE DESSINÉS. PAROLE DE DESSINATEUR.



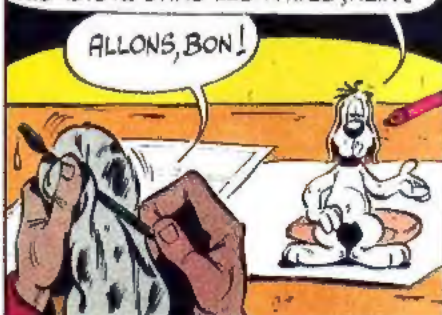
MINUTE. TRÈVE DE POLITESSES, MON PETIT PÈRE. PARCE QUE JE NE SUIS PAS LÀ POUR UNE VISITE D'AMITIÉ, MAIS POUR CAUSER SÉRIEUSEMENT.

IL Y A DES CHOSSES QUI NE ME PLAISENT PAS DU TOUT! J'AIME AUTANT TE LE DIRE CARREMENT.



EN TOUT CAS, C'EST GENTIL DE VENIR ME VOIR!

VOUDRAIS-TU M'EXPLIQUER, UN PEU, QU'EST-CE QUE C'EST QUE CETTE MANIÈRE DE ME COLLER SANS ARRÊT CETTE SOURIS IDIOTE DANS LES PATES, HEIN?



ALLONS, BON!

VOILÀ QUE TU N'AIMES PAS LES ANIMAUX, MAINTENANT ? POURTANT, JUJUBE ET TOI-MÊME, ÊTES BIEN DES ANIMAUX!



OH, LÀ, DOUCEMENT. POSSIBLE QUE JE SOIS UN ANIMAL, MAIS CE N'EST PAS UNE RAISON POUR ME TRAITER COMME UNE BÊTE.



N'IMPORTE QUEL ANIMAL SERAIT MIEUX QUE CE RONGEUR MINABLE QUI ME RIDICULISE CONSTAMMENT.

HUM... POURTANT... JE PÉNSAIS... ELLE EST MIGNONNE, CETTE SOURIS, NON ?

PAS LA PEINE DE DÉTOURNER LA CONVERSATION, MORVEUX. J'EN AI MÂTÉ D'AUTRES QUE TOI. JE NE VEUX PLUS VOIR DE SOURIS DANS MES PAGES, COMPRIS ? OU ALORS, ÇA VA BARDER.



BON... BON...



...NE T'ENERVE PAS !... ON PEUT ARRANGER ÇA ! DU MOMENT QUE TU N'AS RIEN CONTRE LES ANIMAUX!

JE NE VEUX PLUS DE SOURIS, UN POINT, C'EST TOUT.



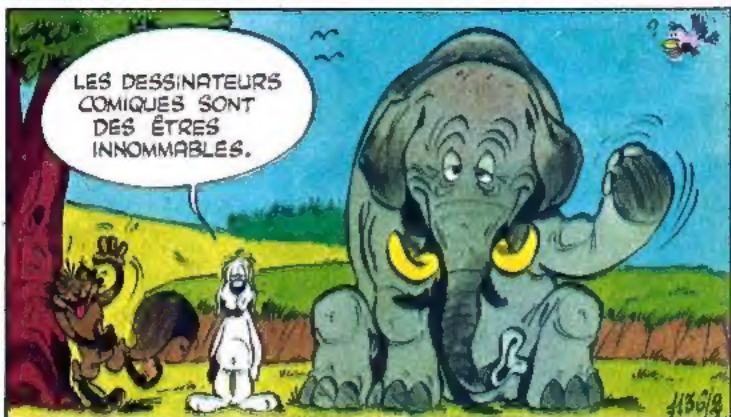
À BON ENTENDEUR, SALUT.



ET ALORS VOILÀ, VOILÀ. JE LUI DIS QUE JE NE VEUX PLUS DE SOURIS. BON. IL ME SUPPRIME LA SOURIS. ET VOILÀ, VOILÀ. IL ME COLLE ÇA À LA PLACE.

ET ALORS, TOI, TOI, ÇA TE FAIT RIRE, TOI.

MOI, JE DÉMISSIONNE.



LES DESSINATEURS COMIQUES SONT DES ÊTRES INNOMMABLES.



PRÊT!...



...AU QUART DE SECONDE!!



AVEC CORINNE, C'EST FINI!! JE L'AI PROVOQUÉE EN DUEL! J'EN AI ASSEZ D'ÊTRE MOQUÉ, RIDICULISÉ, BAFUÉ! BREF! C'EST AUJOURD'HUI QUE ÇA SE TERMINE.



Drilling!

TÉLÉPHONE!...



ALLO, JEANNOT? C'EST CORINNE! C'EST AU SUJET DU DUEL, COMME JE SUIS LA FILLE, C'EST MOI QUI CHOISIS L'ARME!!

HEÏN... MAIS... HEU... (POURVU QUELLE CHOISISSE LE REVOLVER!) ET QU'AS-TU CHOISI?...



LA TARTE AUX POMMES!

QUOI?! LA... LA TARTE AUX POMMES?... MAIS... JE ME SUIS ENTRAÎNÉ AU... AU... ENFIN! J'AVAIS CHOISI LE REVOLVER!...

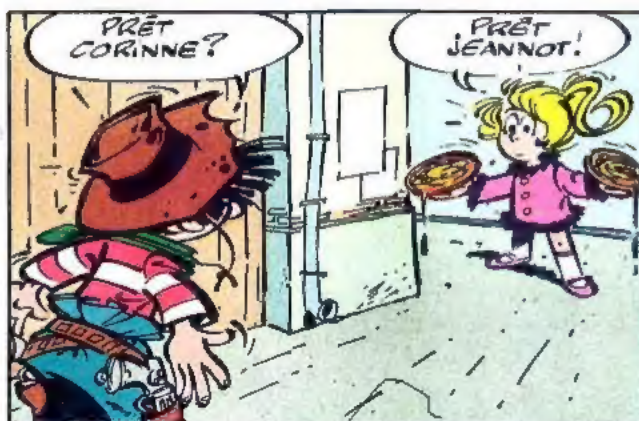


EH BIEN D'ACCORD! TOI, TU PRENDS LE REVOLVER ET MOI LA TARTE AUX POMMES!

OH, OUI! CORINNE! D'ACCORD CORINNE!



DOMMAGE QU'IL N'YAIT PAS UNE MUSIQUE ADEQUATE C'ÊT ÊTÉ PLUS PUISSANT!



PRÊT CORINNE?

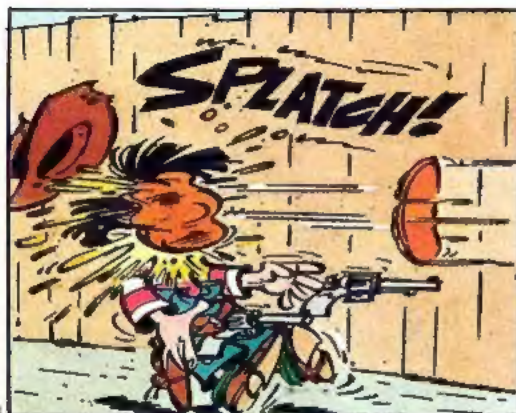
PRÊT JEANNOT!



ET HOP! RIDICULE CORINNE!! SACHE QUE LE PROPRE DU CON-BOY, C'EST LA RAPIDITÉ!!

PAN!

PAN!

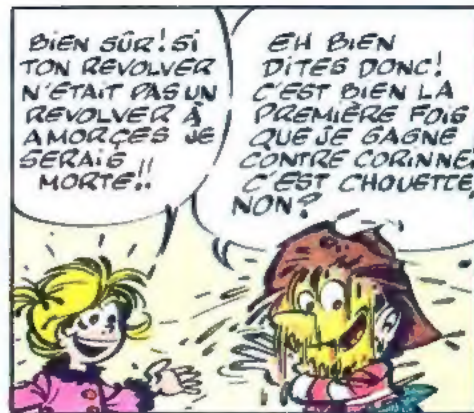


SPLATCH!



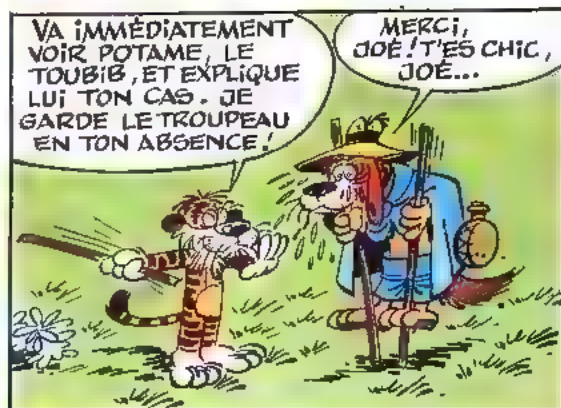
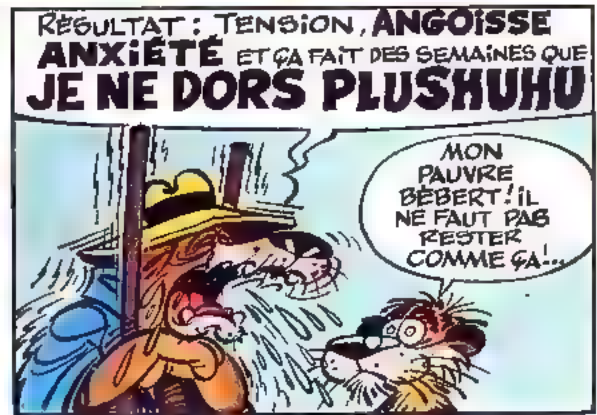
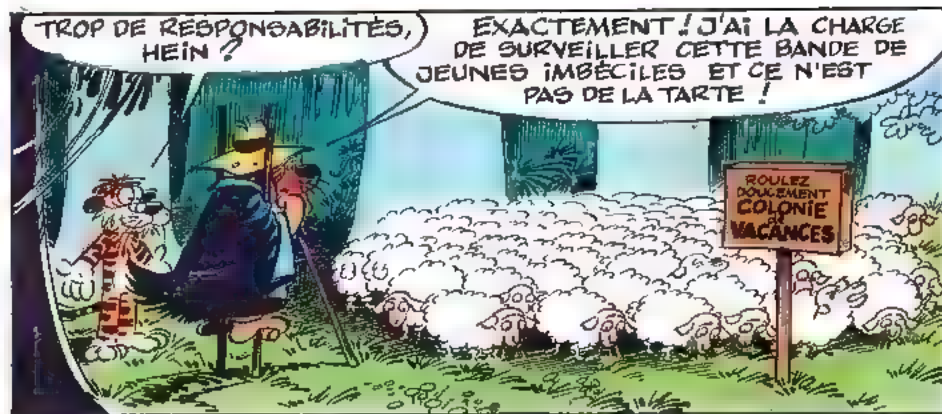
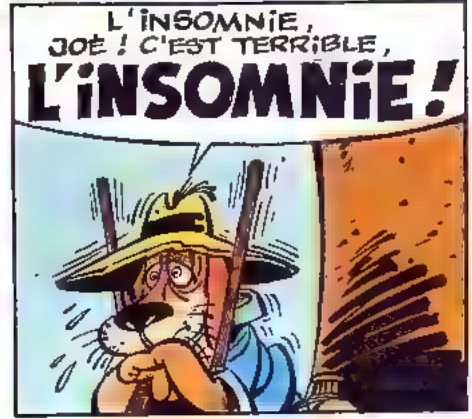
TU AS GAGNÉ! JEANNOT!!

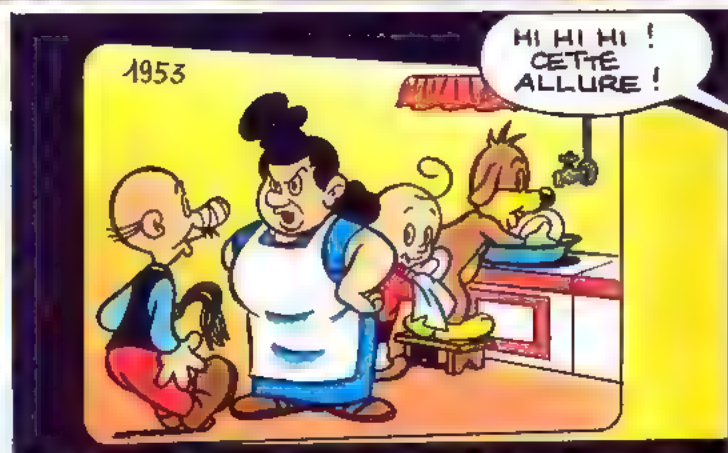
AH?



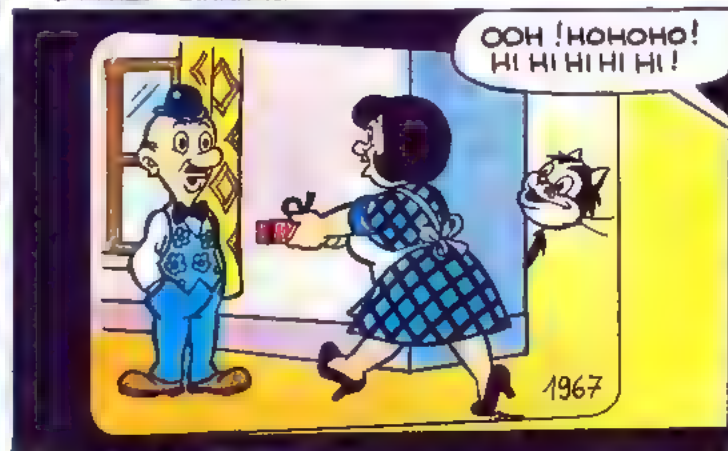
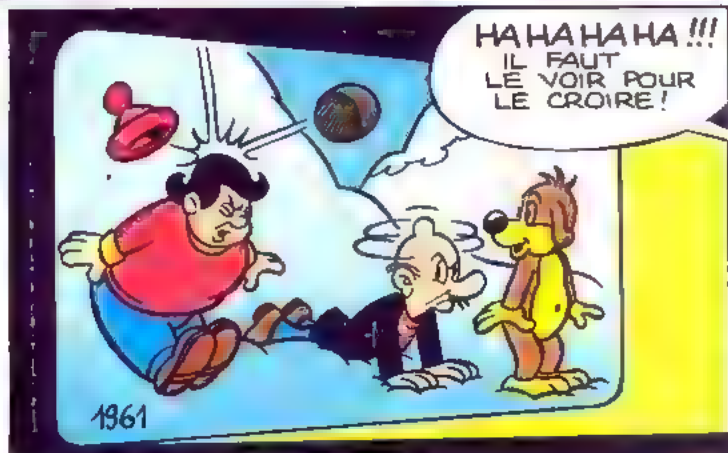
BIEN SÛR! SI TON REVOLVER N'ÉTAIT PAS UN REVOLVER À AMORÇES JE SERAIS MORT!!

EH BIEN DITES DONC! C'EST BIEN LA PREMIÈRE FOIS QUE JE GAGNE CONTRE CORINNE, C'EST CHOUETTE, NON?

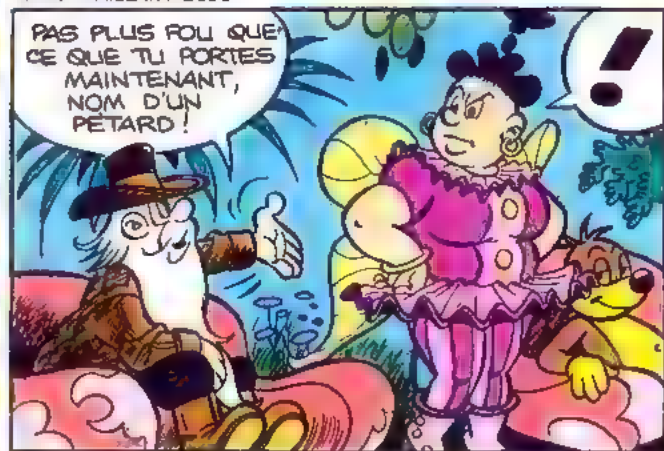
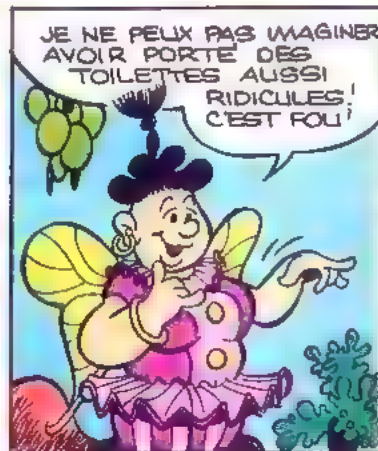




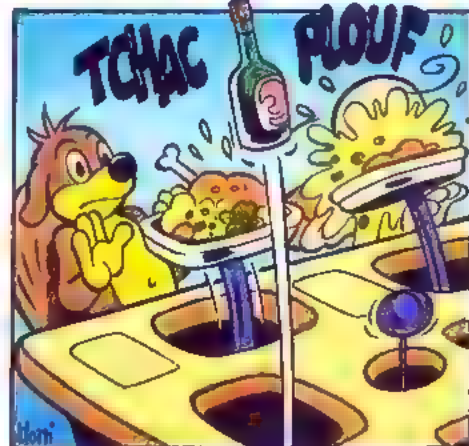
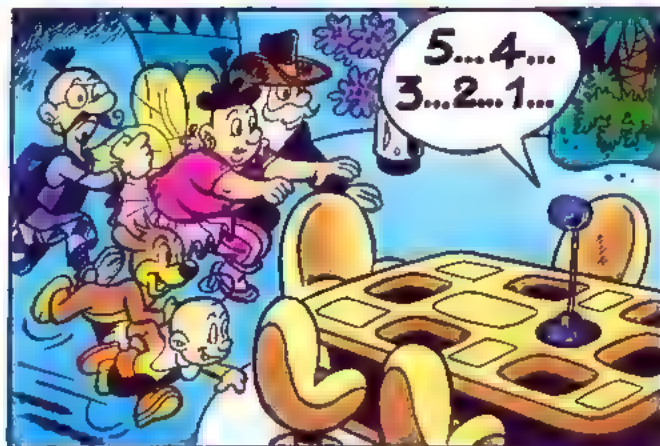
D'APRÈS C.ARNAL

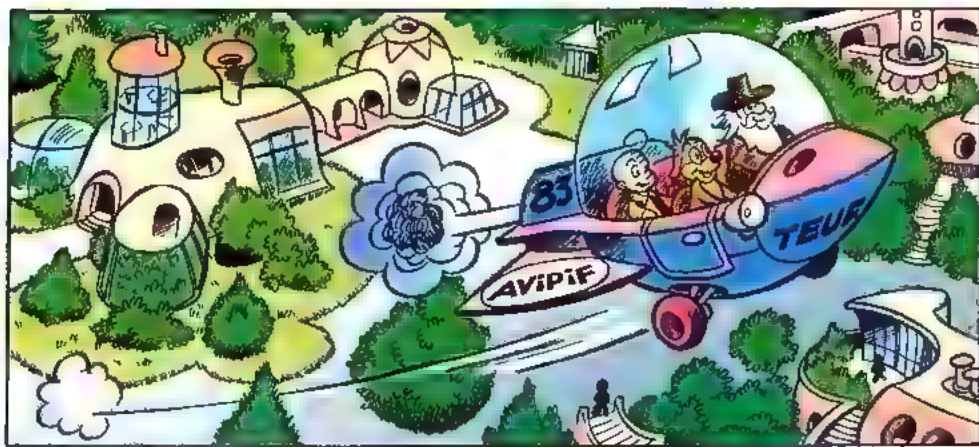
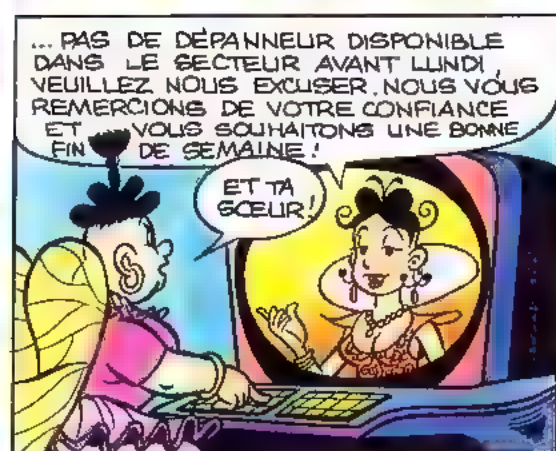
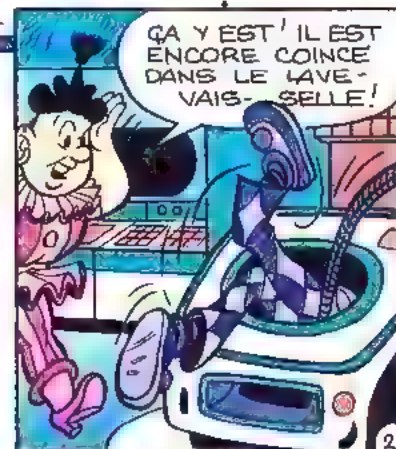
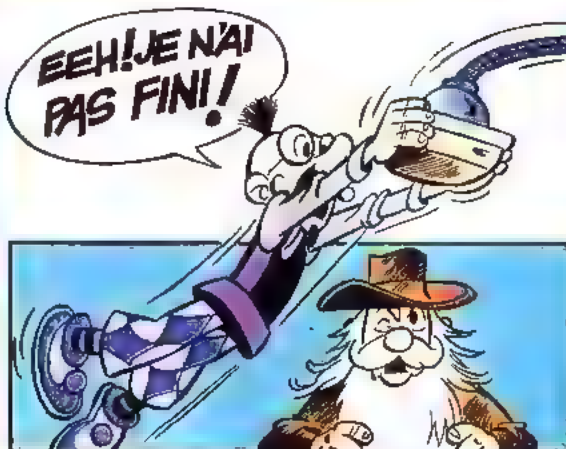
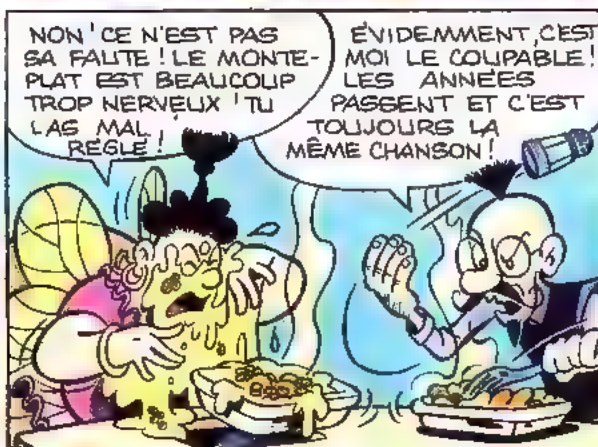


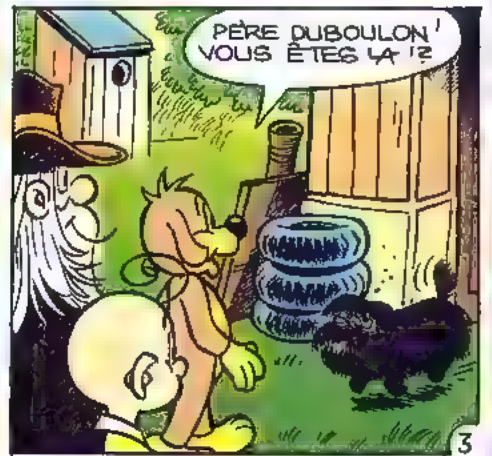
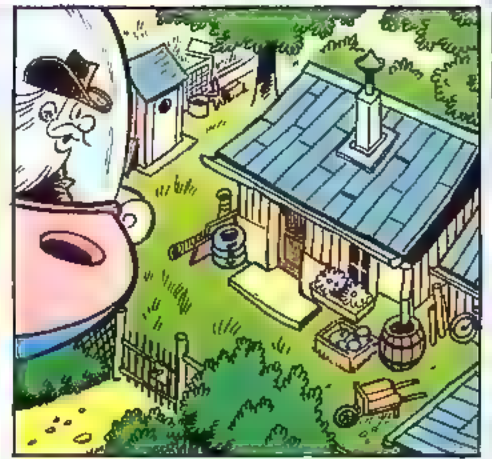
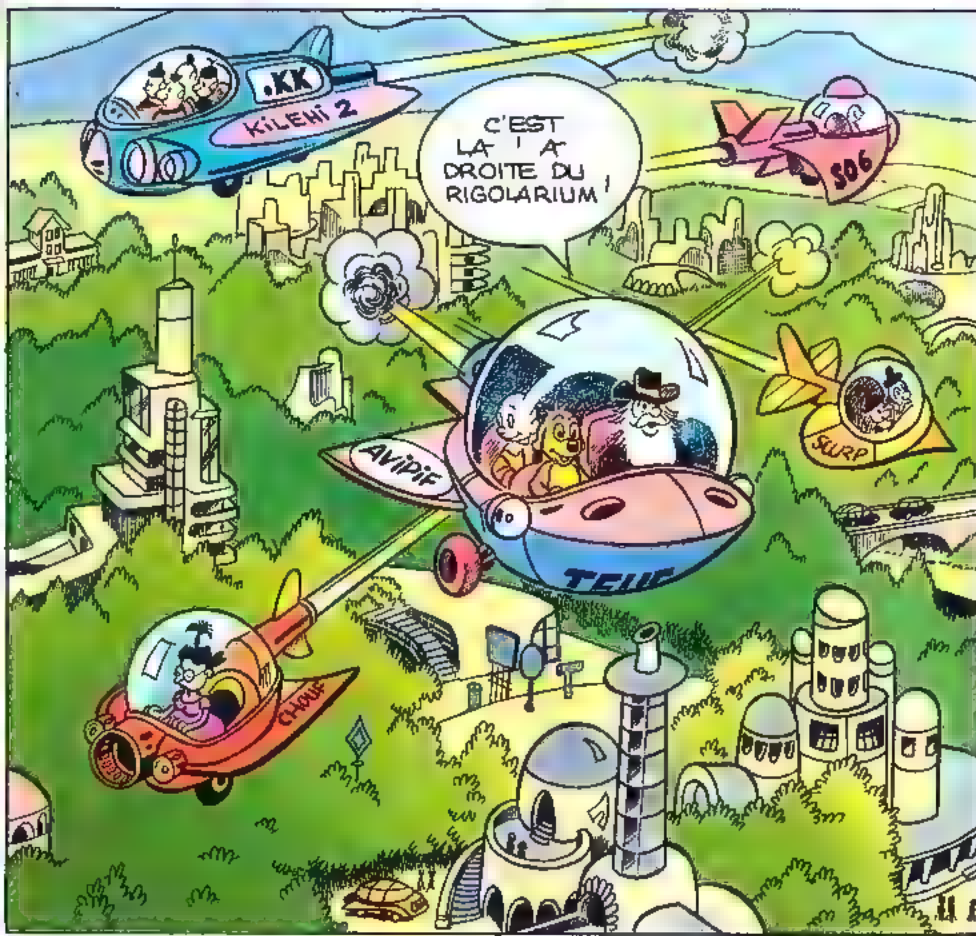
© Ed VAILLANT 2000



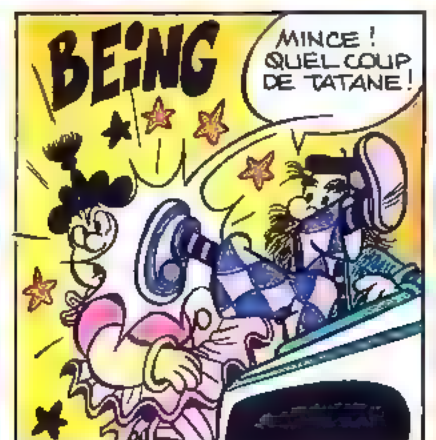
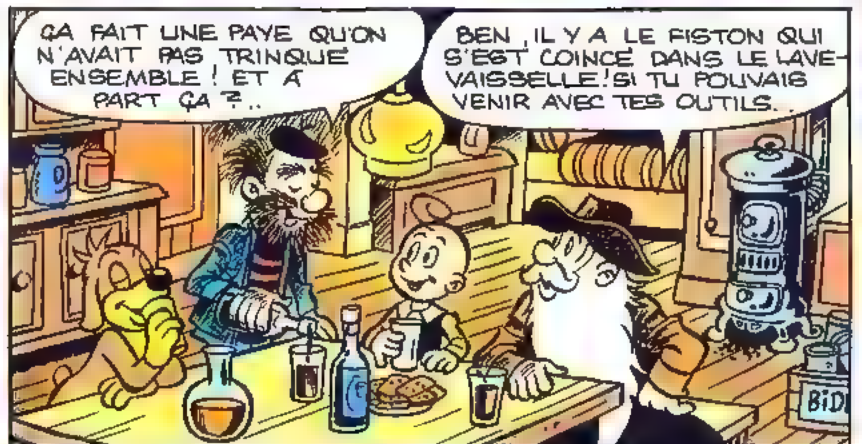
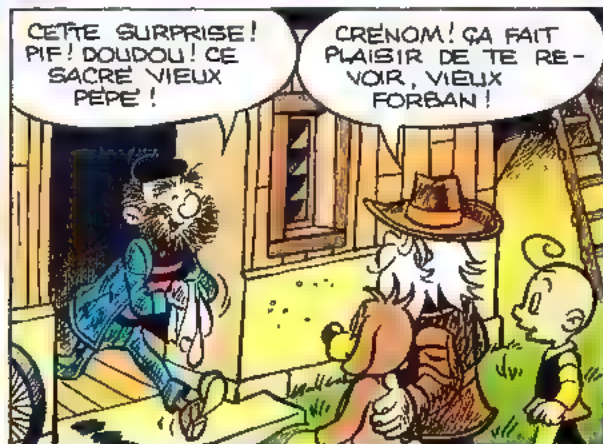
2000

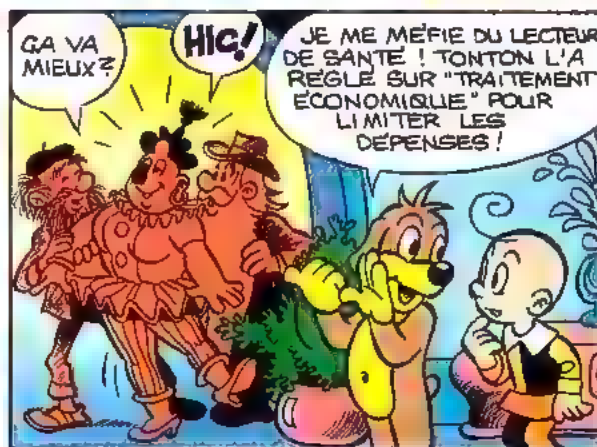
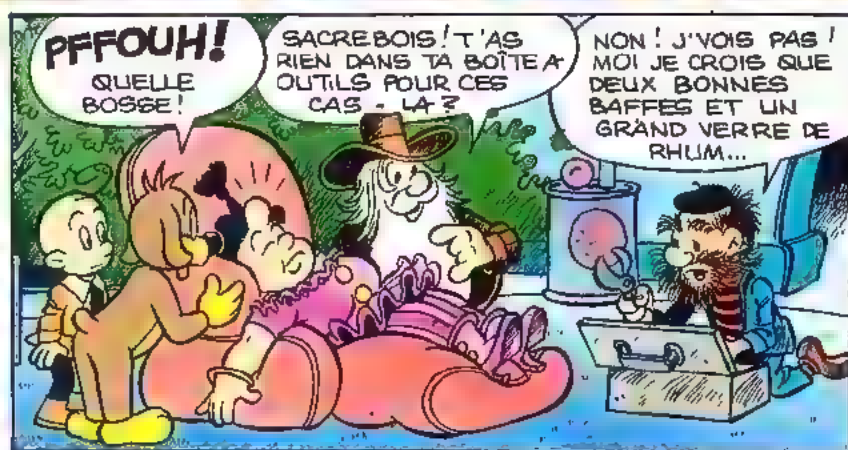




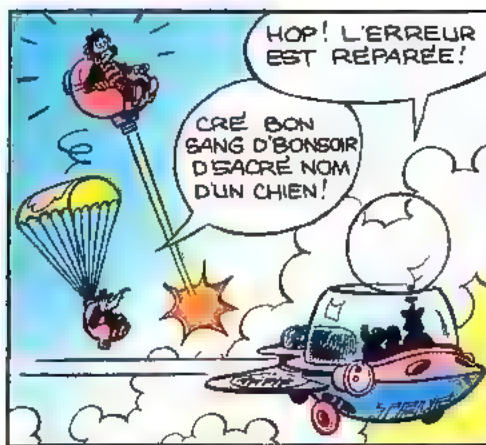
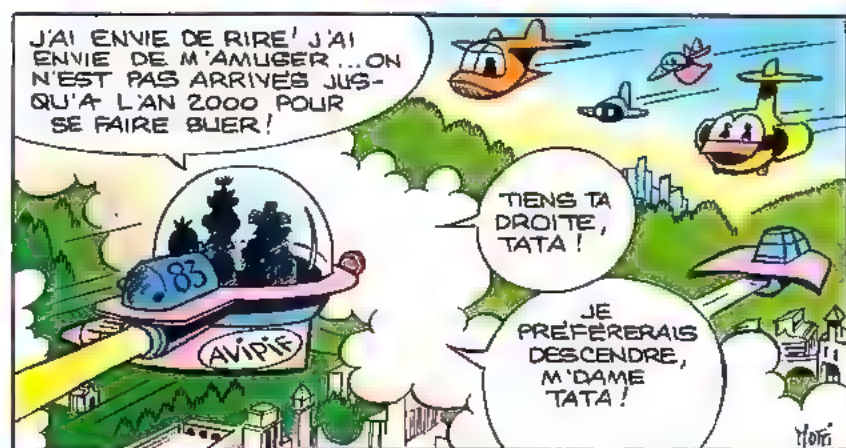
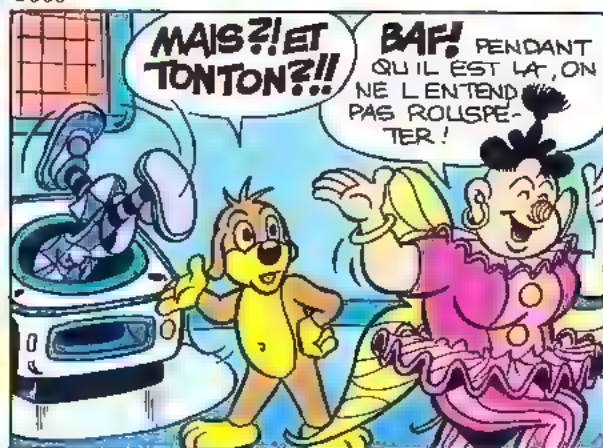


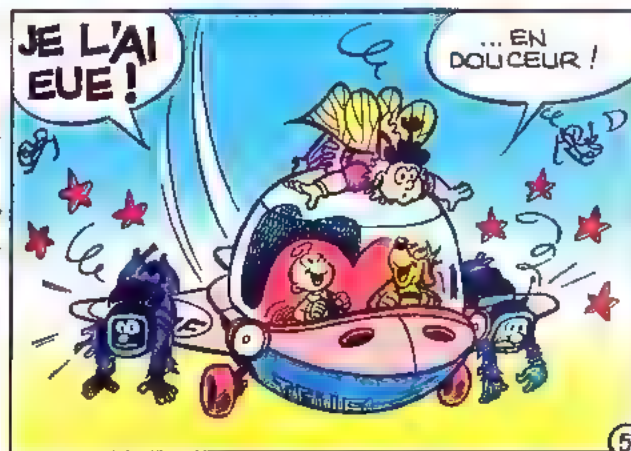
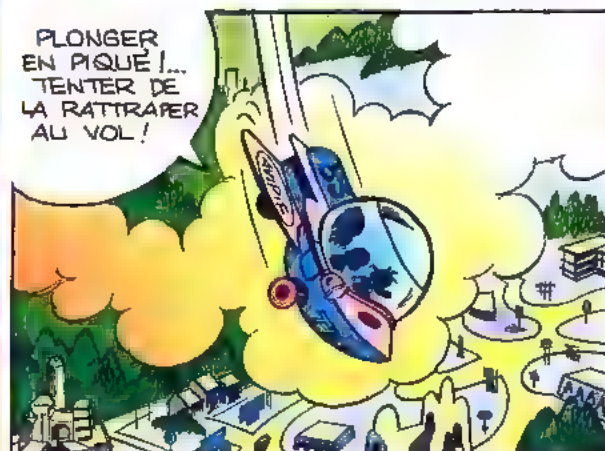
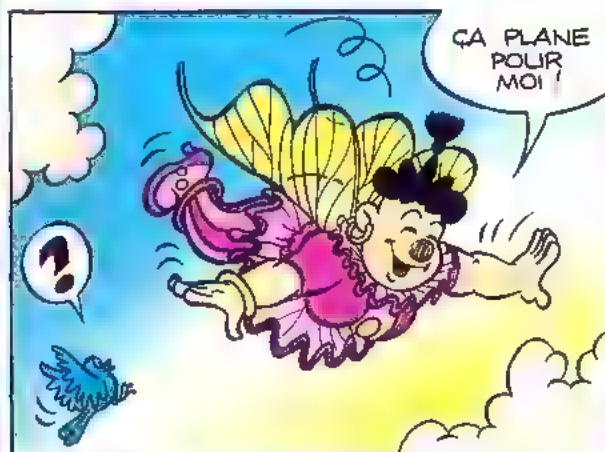
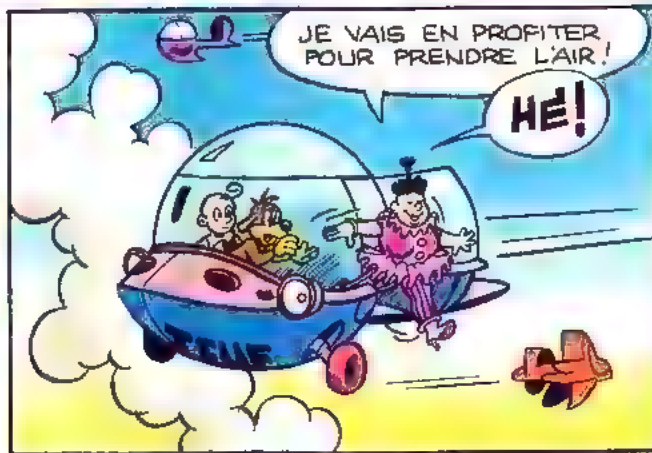
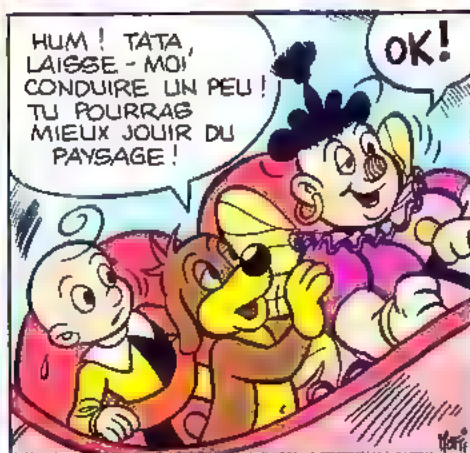
2000

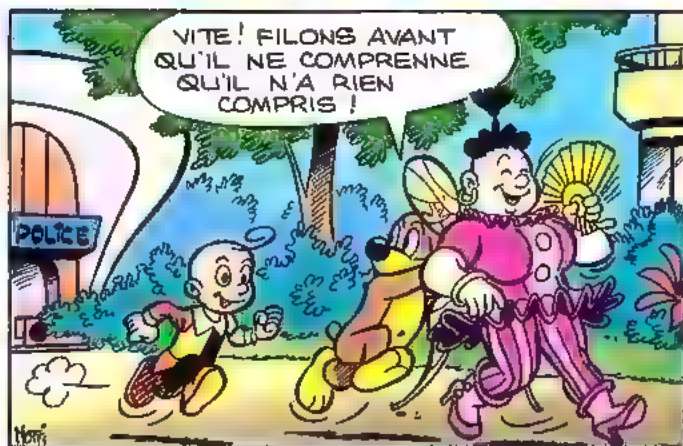
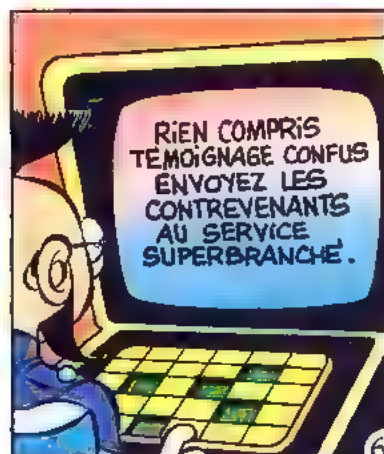
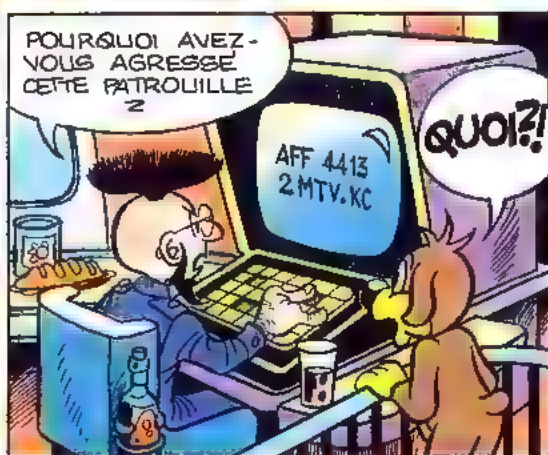


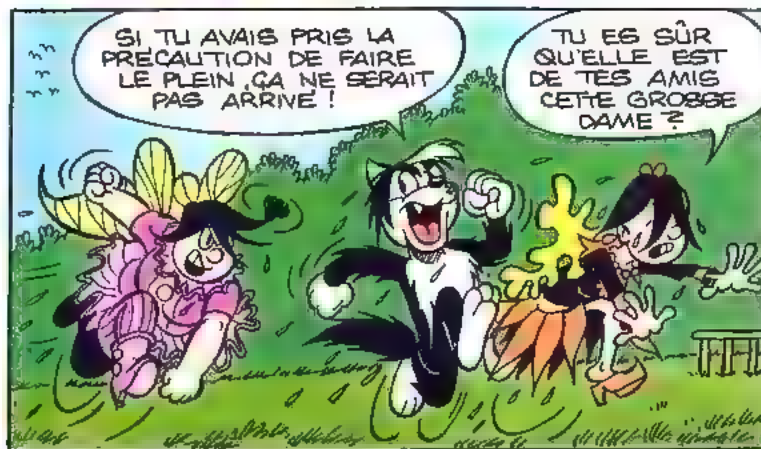
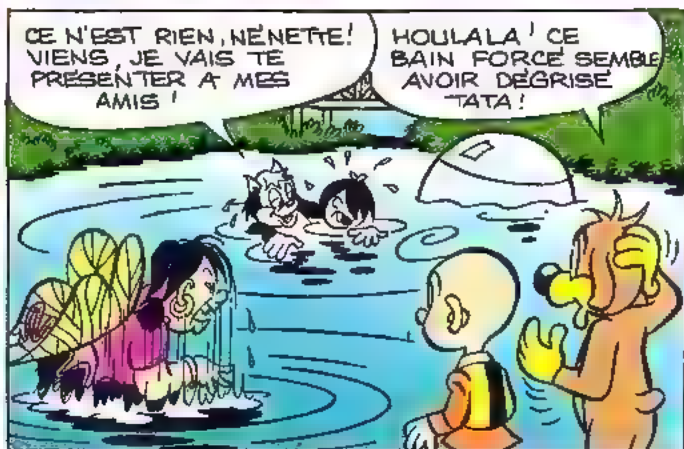
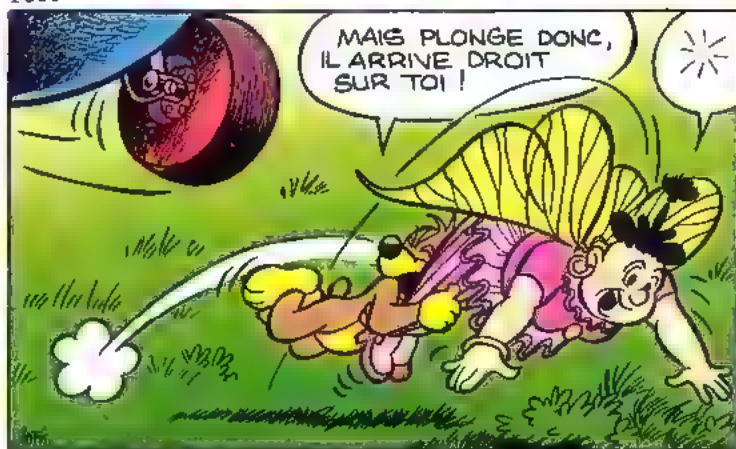
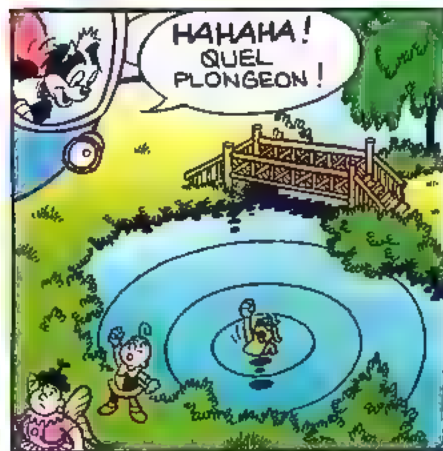
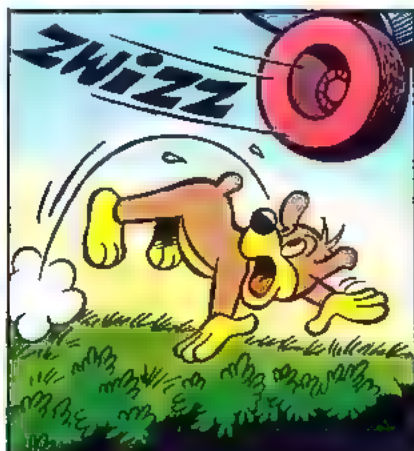
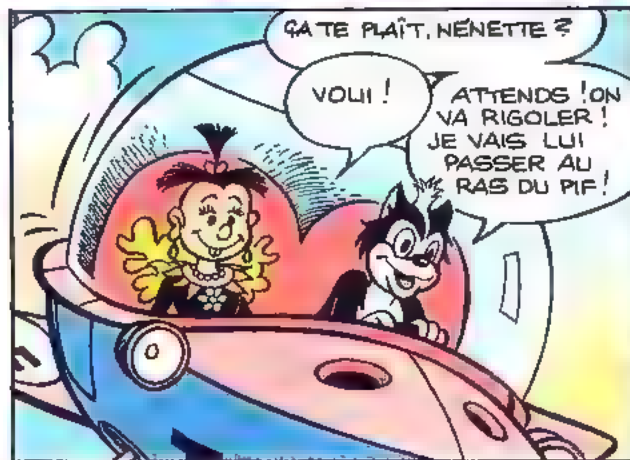


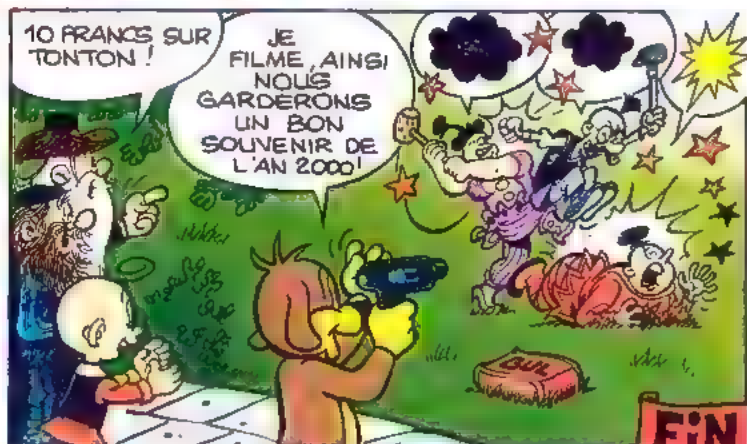
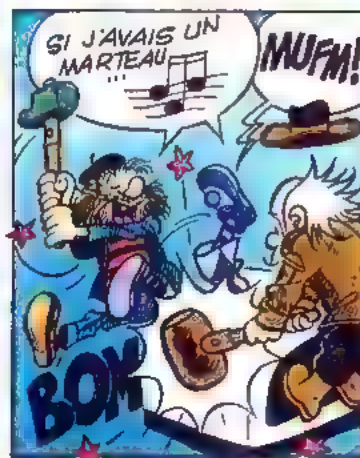
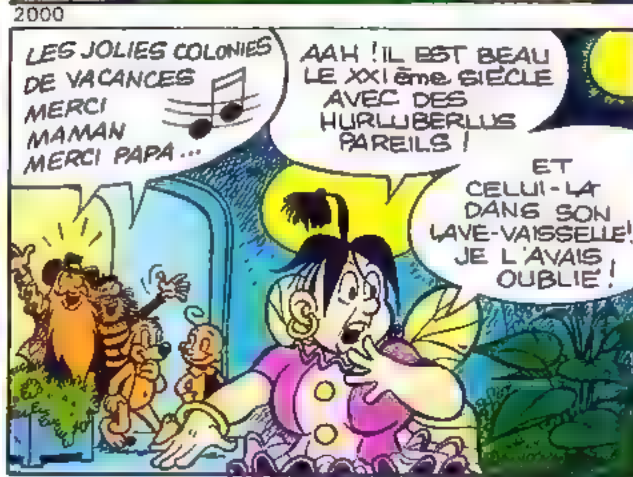
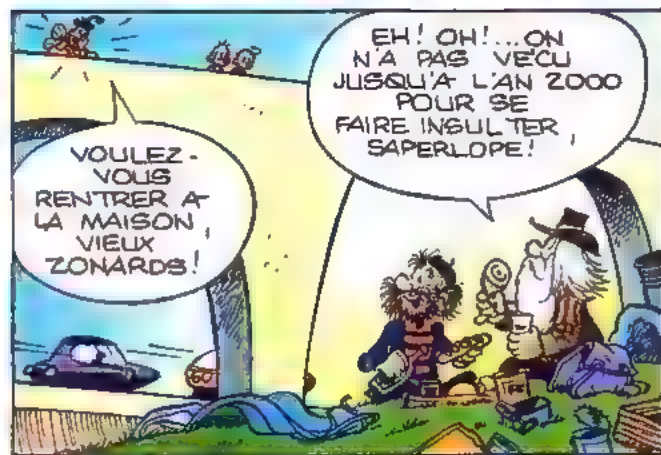
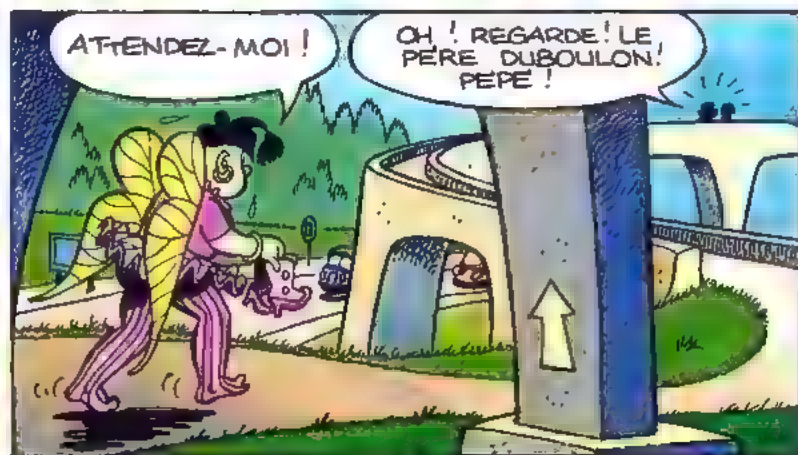
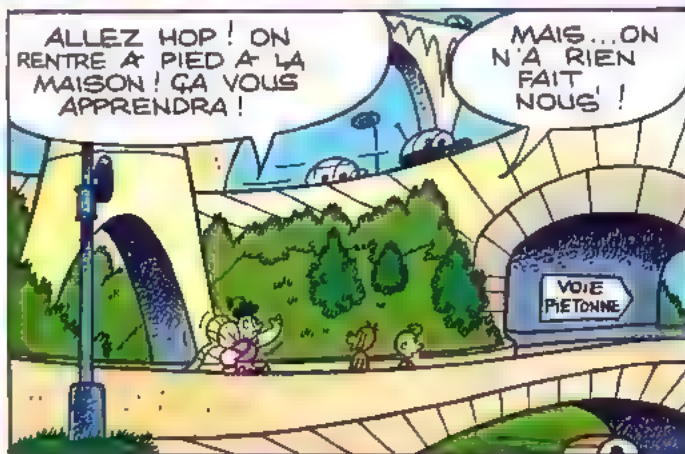
2000












L'ESPACE AVENTURE

Two cartoon characters are floating in space. The character on the left is wearing a yellow suit and a helmet with a visor. The character on the right is wearing a red suit and a helmet with a visor. They are both smiling and holding hands. The background is a dark space filled with stars and planets.

LES HÉROS
SONT DES
ÉTOILES...

A large black sphere is in the foreground, partially obscuring the yellow-suited character. It has a smooth, reflective surface.

HOURRA
LES STARS
DE LA B.D.!

L'équipe de Pif choisit, dès le départ, des héros à la fois très anciens et tout neufs : les hors-la-loi généreux de la littérature orale et les redresseurs de torts ingénieux et braves des sagas et des épopées populaires. YVES LE LOUP, ami des chevaliers de la Table ronde, lutte contre les sorcières, mais aussi contre les barons tyranniques. NASDINE HODJA, héros malicieux et insaisissable des Mille et Une Nuits, défend le peuple contre l'abus de pouvoir des califes. La bande dessinée, dans cette perspective, prend une dimension cosmique, nous mène de l'Âge des cavernes (RAHAN) à celui de la Science-fiction (LES PIONNIERS DE L'ESPERANCE).

La nouveauté ne se limite pas aux sujets; elle est dans le moindre détail; et d'une manière générale, dans l'esprit même de chaque bande. Ainsi, toutes les aventures de DOCTEUR JUSTICE respirent l'horreur des poisons de notre époque : le racisme, le chauvinisme, l'exploitation de l'homme par l'homme, le goût de la violence. »

(Marc Soriano)

Le Cow-boy et l'Indien

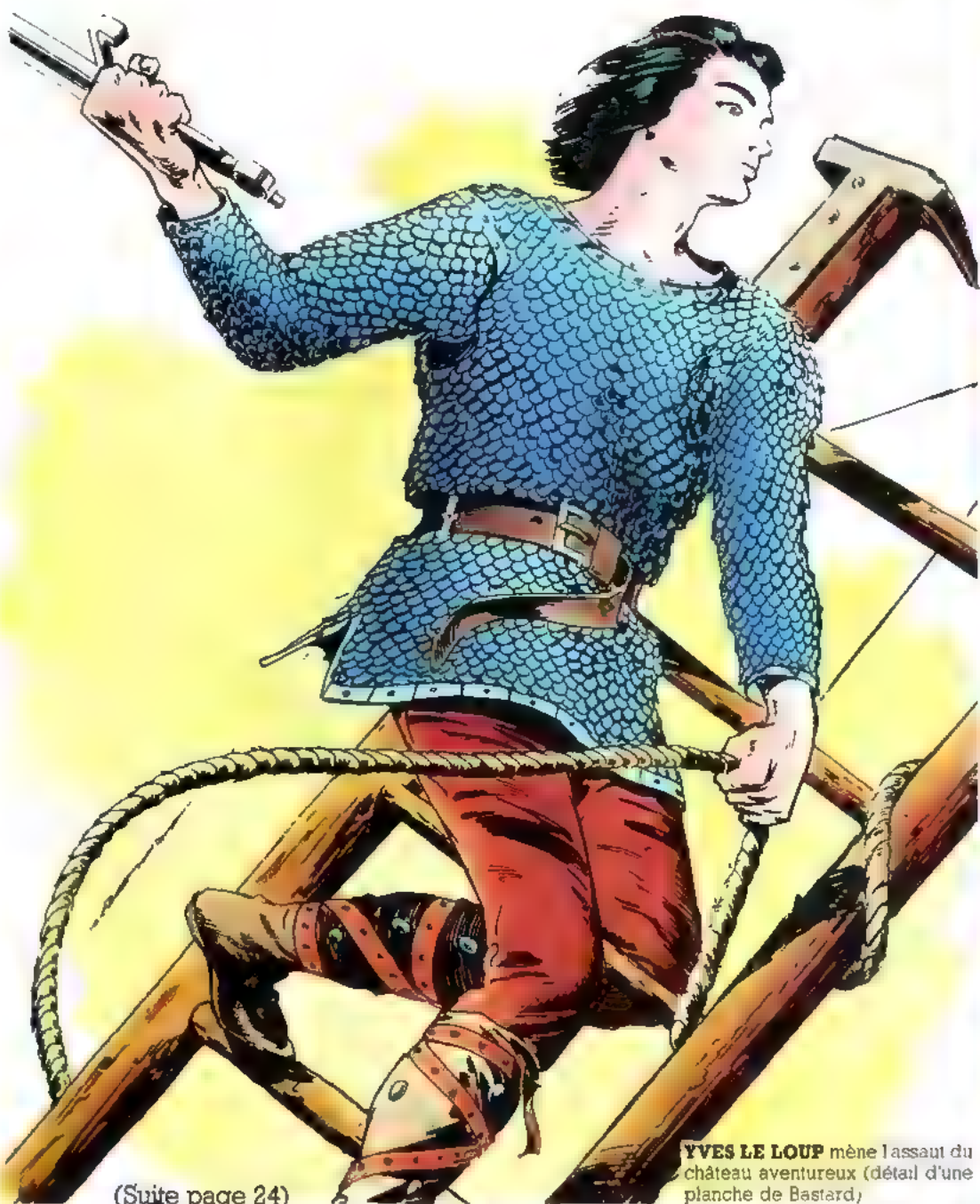
« TEDDY TED, créé par Lécureux et Forton, est un des héritiers directs des grands cow-boys de l'écran du passé. Comme eux, il va droit au but en connaissance de cause. Il est le Bon par excellence... »

À ses côtés, dans les bandes dessinées qui concernent notre propos, un autre personnage fait l'expérience d'une régénération toute à son profit : l'Indien. Il

L'AVENTURE C'EST L'AVENTURE

« Le véritable héros de la bande dessinée, c'est bien celui qui arrive à se faire un nom plutôt que celui qui profite d'une renommée acquise par ailleurs, à travers d'autres médias— du roman populaire, du feuilleton télévisé—, tels les Buffalo Bill et autres Zorro. »

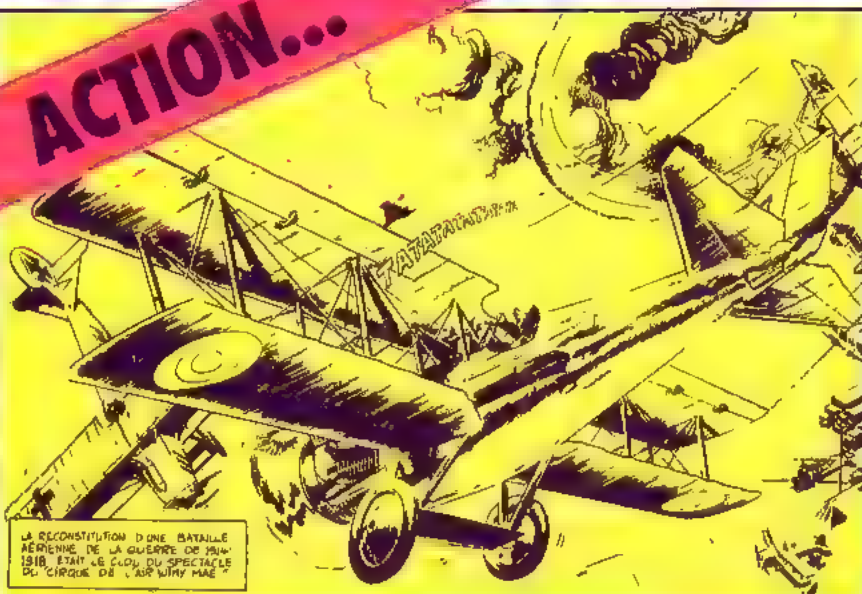
Antoine Roux



(Suite page 24)

YVES LE LOUP mène l'assaut du château aventureux (détail d'une planche de Bastard)

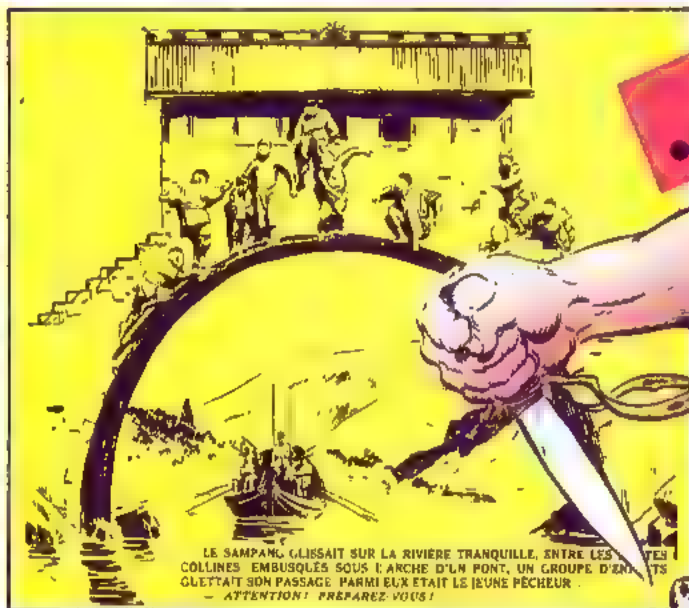
ACTION...



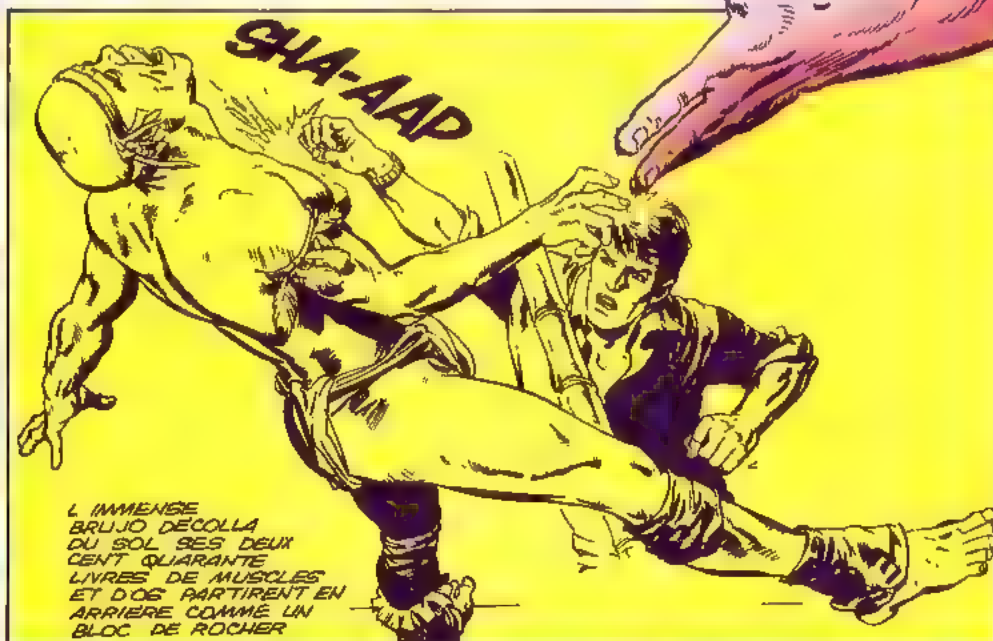
LA RECONSTITUTION D'UNE BATAILLE
AÉRIENNE DE LA GUERRE DE 1918
ÉTAIT LE CŒUR DU SPECTACLE
DU CIRQUE DE L'AR WING MAE



... ET SUSPENSE!



LE SAMPAN GLISSAIT SUR LA RIVIÈRE TRANQUILLE, ENTRE LES
COLLINES EMBUSQUÉS SOUS L'ARCHE D'UN PONT, UN GROUPE D'ENFANTS
GUETTAIT SON PASSAGE. PARMI EUX ÉTAIT LE JEUNE PÊCHEUR
— ATTENTION! PRÉPAREZ-VOUS!



L'IMMENSE
BRUJO DÉCOLLA
DU SOL SES DEUX
CENT QUARANTE
LIVRES DE MUSCLES
ET DOS PARTIRENT EN
ARRIÈRE COMME UN
BLOC DE ROCHER

De gauche à droite
et de haut en bas :

- BOB MALLARD
Le casse-cou du ciel.
 - TEDDY TED
Le cow-boy
aux yeux clairs.
 - WANGO
Le Roi des Îles.
 - FILS DE CHINE
Tao dans la tourmente.
 - NASDINE HODJA
Justicier et insaisissable.
 - DOC' JUSTICE
Docteur... et karateka 8^e dan.
 - CORTO MALTESE
Le fascinant héros d'Hugo Pratt.
- AU CENTRE...
RAHAN, bien sûr!

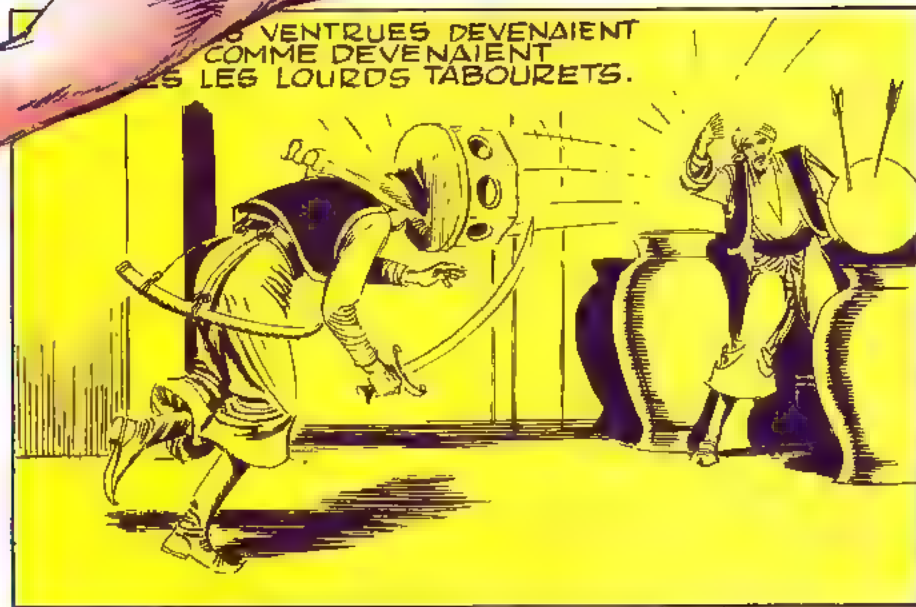


MERCI, TEDDY...MERCI!
JE N'AI JAMAIS EU
AUSSI PEUR DE MA
VIE!...

DEPUIS, J'ESSAIE D'ENQUETER
SEUL, MAIS C'EST DUR, CAR JE
RENCONTRE L'INDIFFÉRENCE
ET MÊME L'HOSTILITÉ...



L'AVENTURE ...

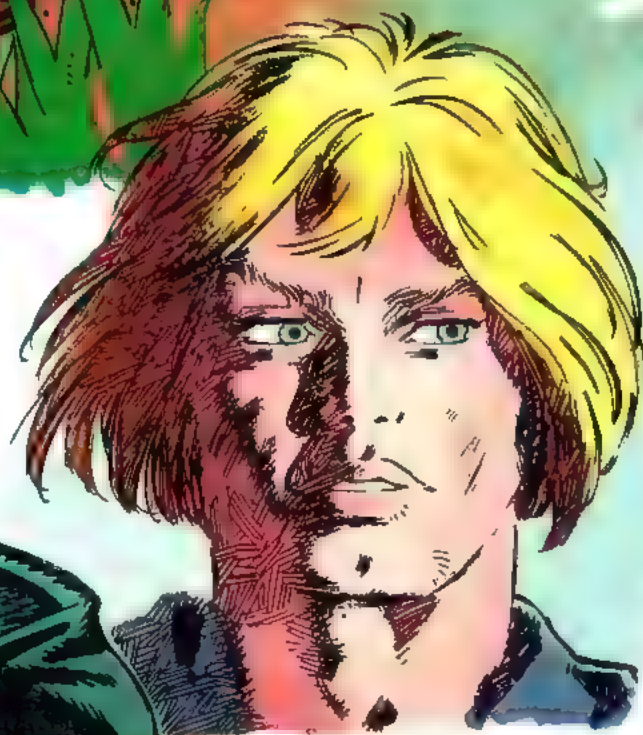


... C'EST L'AVENTURE!



COGAN ET JILL
L'équipe de PANDA ! s'est donnée pour tâche de défendre la Vie sauvage menacée, hélas par les excès des hommes. Défense de la flore de la faune, mais aussi des hommes primitifs.

YVAN
Fidèle à la Geste d Yves le Loup, Yvan le Celte part à la recherche du Chaudron d'Or, chaudron magique où tous les pauvres du monde pourront apaiser leur faim.



CAPITAINE APACHE
La guerre de Sécession embrase le pays. Pour venger ses parents, Okada, un jeune Apache, s'enrôle comme éclaireur chez les « soldats bleus ». Fidèle à son peuple, il est de toutes les patrouilles, de toutes les embuscades. On l'a surnommé... « Capitaine Apache » !

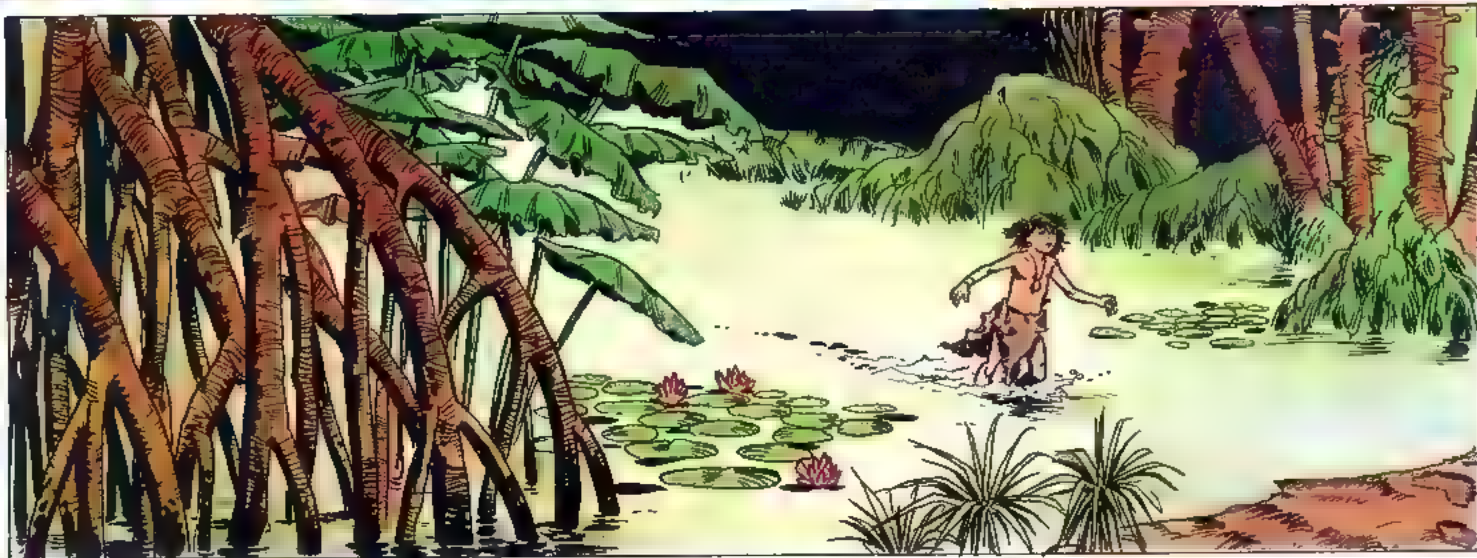
fut longtemps le « salopard » par excellence, la « vermine rouge » à détruire, à priori condamnable et toujours exécutée. Puis, un jour, tout changea... Le western affirma, puis confirma, la réhabilitation de l'Indien en tant qu'homme d'une autre race, héritier d'une autre culture, mais digne de la qualité d'homme. En 1949, alors que la tendance se dessinait à peine, Lécureux et Ollivier, dans SAM BILLIE BILL, faisaient de la réhabilitation de l'Indien une donnée essentielle de cette bande dessinée.

(J.L. Rieupeyrout)

Les héros ne meurent jamais

Les héros d'hier s'appelaient encore : P'TIT JOC, le jockey aux yeux clairs, LE CORMORAN, LYNX BLANC, FILS DE CHINE, RAGNAR LE VIKING, JACQUES FLASH, LE GRÊLÉ, CORTO MALTESE, FANFAN LA TULIPE, LES ROBINSONS DE LA TERRE... Toute une galerie de personnages exemplaires qui ont joué leur rôle avec bonheur et gloire.

Mais la ronde des héros ne s'arrête jamais... Les héros nouveaux prolongent les héros d'hier... CAPITAINE APACHE poursuit les chevauchées de TEDDY TED et de LOUP-NOIR; TARAO marche dans les pas de RAHAN; AYAK LE LOUP BLANC croise la piste de LOUK, le grand chien loup; COGAN et son équipe se battent pour la sauvegarde d'une faune menacée - un des beaux combats du monde moderne. A travers les millénaires, COGAN prend le flambeau de RAHAN, qui savait déjà que l'équilibre de la nature est une loi sacrée.



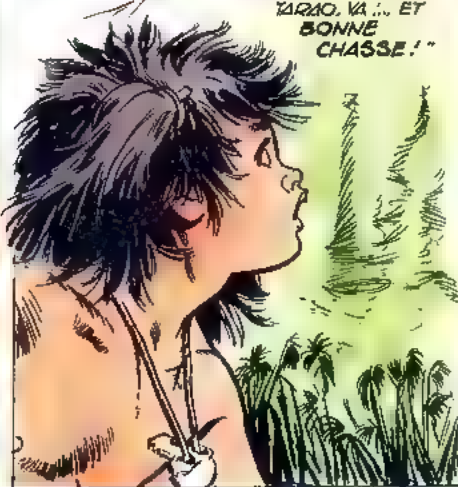
LA DÉCISION DE TARAO ÉTAIT PRISE : PUISQUE LES "SINGES-À-PEAU-LISSE" LE FUYAIENT SANS CESSER... IL EN CAPTURERAIT UN !

... ET VOUS VERREZ, LES "OMBRES"... TARAO RÉUSSIRA !

LES "OMBRES" QUI N'ÉTAIENT QUE REFLET DE SA CONSCIENCE, NE LUI APPARURENT QU'UN INSTANT...



"QUEL CONSEIL POURRIONS-NOUS DONNER À UN PETIT D'HOMME AUSSI OBSTINÉ ?... VA, TARAO. VA... ET BONNE CHASSE !"



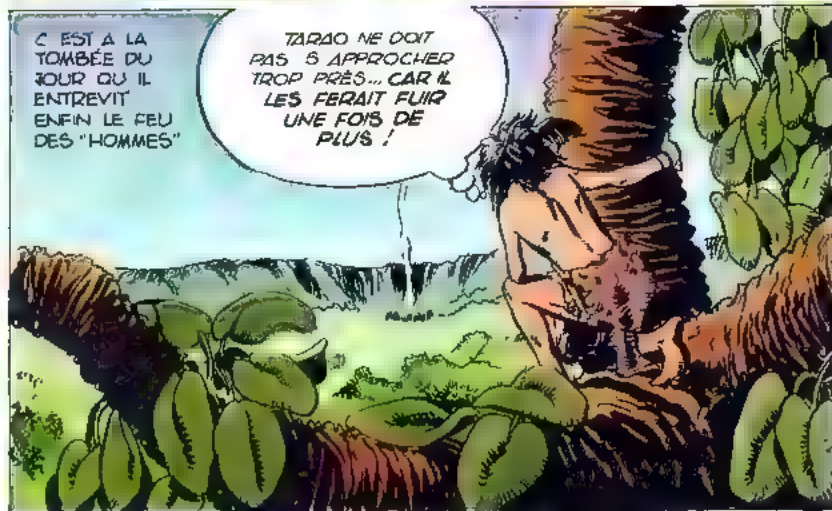
L'ENFANT SALVAGE RETROUVA AISÉMENT LES TRACES DES CHASSEURS QUI AVAIENT FUI... IL LONGEA LES MARAIS, FAISANT SE LEVER DES NUÉES DE FLAMANTS...



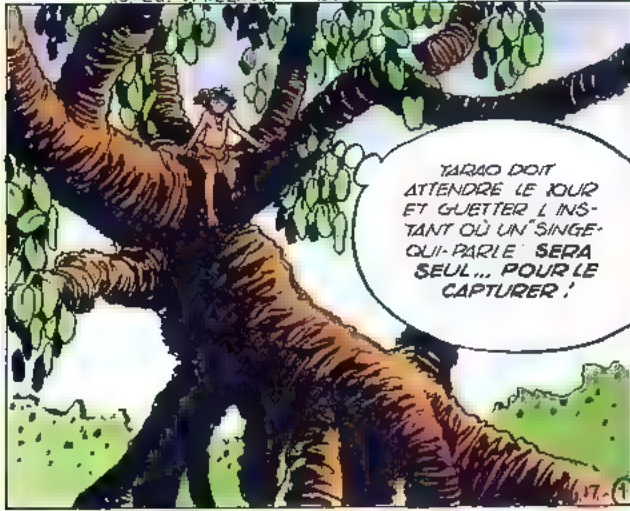
© E. G. VALENT 2000

C'EST À LA TOMBÉE DU JOUR QU'IL ENTREVIT ENFIN LE FEU DES "HOMMES"

TARAO NE DOIT PAS S'APPROCHER TROP PRÈS... CAR IL LES FERAIT FUIR UNE FOIS DE PLUS !



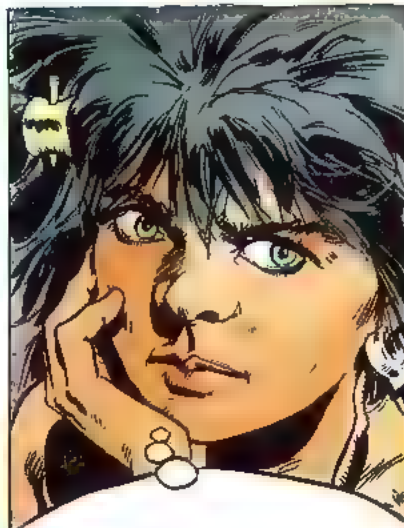
TARAO DOIT ATTENDRE LE JOUR ET GUETTER L'INSTANT OÙ UN "SINGE-QUI-PARLE" SERA SEUL... POUR LE CAPTURER !





TOUTE LA NUIT, TARAO S'INTERROGEA... COMMENT CAPTURERAIT-IL UN DE CES "SINGES-QUI-PARLENT" ?...

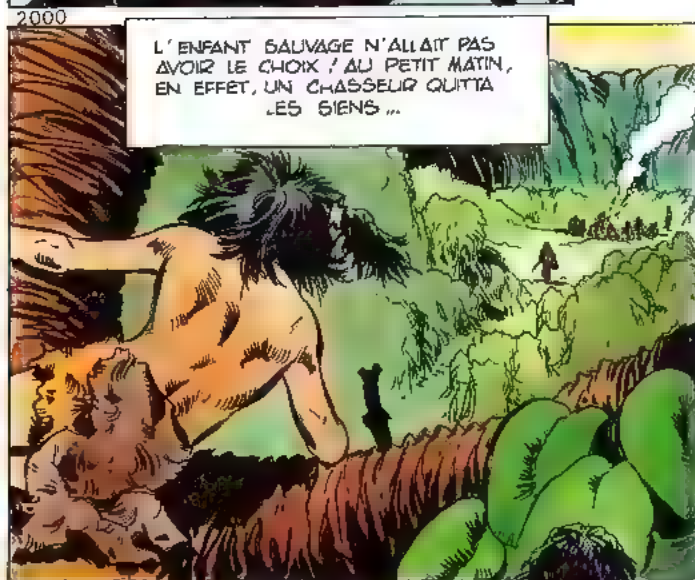
TARAO DOIT-IL UTILISER LA RUSE... OU LA FORCE ?



LA RUSE ?... HUMMM... S'ILS SONT DE LA MÊME ESPÈCE QUE TARAO, ILS SONT AUSSI RUSÉS QUE LUI !... ILS ÉVITERONT SES PIÈGES !



QUANT À LA FORCE... HUMMM... IL FAUDRAIT QUE TARAO EN ISOLE UN DE LEUR TROUPEAU ! ET SI POSSIBLE LE PLUS PETIT, LE MOINS ROBUSTE !...



L'ENFANT SAUVAGE N'ALLAIT PAS AVOIR LE CHOIX ! AU PETIT MATIN, EN EFFET, UN CHASSEUR QUITTA LES SIENS...



SANS DOUTE POUR SE RENDRE À LA SOURCE OÙ S'ÉTAIT EMBUSQUÉ TARAO...

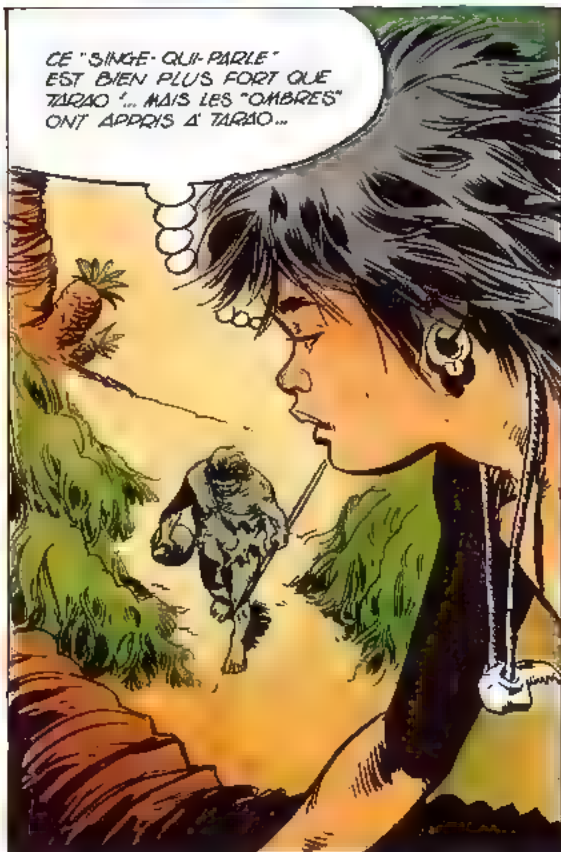
HUMMM... LES ESPRITS DE LA CHASSE NE FAVORISENT PAS TARAO !



L'HOMME QUI S'APPROCHAIT ÉTAIT NON SEULEMENT ARMÉ D'UNE LANCÉ, MAIS IL ÉTAIT GRAND ET FORT...

HUMMM... IL POURRAIT ASSOMMER TARAO D'UN SIMPLE COUP DE POING ! ET POURTANT TARAO NE DOIT PAS LAISSER ÉCHAPPER CETTE CHANCE DE CAPTURER VIVANT UN "SINGE-QUI-PARLE" !

CE "SINGE-QUI-PARLE"
EST BIEN PLUS FORT QUE
TARAO "... MAIS LES "OMBRES"
ONT APPRIS À TARAO...



LE CHOC FUT SI VIOLENT QUE LE COLOSSE S'ÉCROULA
AVEC UN RÂLE ÉTRANGE...



QUE LA
SURPRISE PEUT
PARFOIS REMÉDIER
À LA FORCE,

LE CHASSEUR,
SANS MÉFIANCE,
ARRIVAIT SOUS
L'ARBRE...

ALORS, L'ENFANT-SAUVAGE SE LAISSA
CHOIR DU HAUT DES BRANCHES, COM-
ME UN AIGLE FOND SUR SA PROIE...

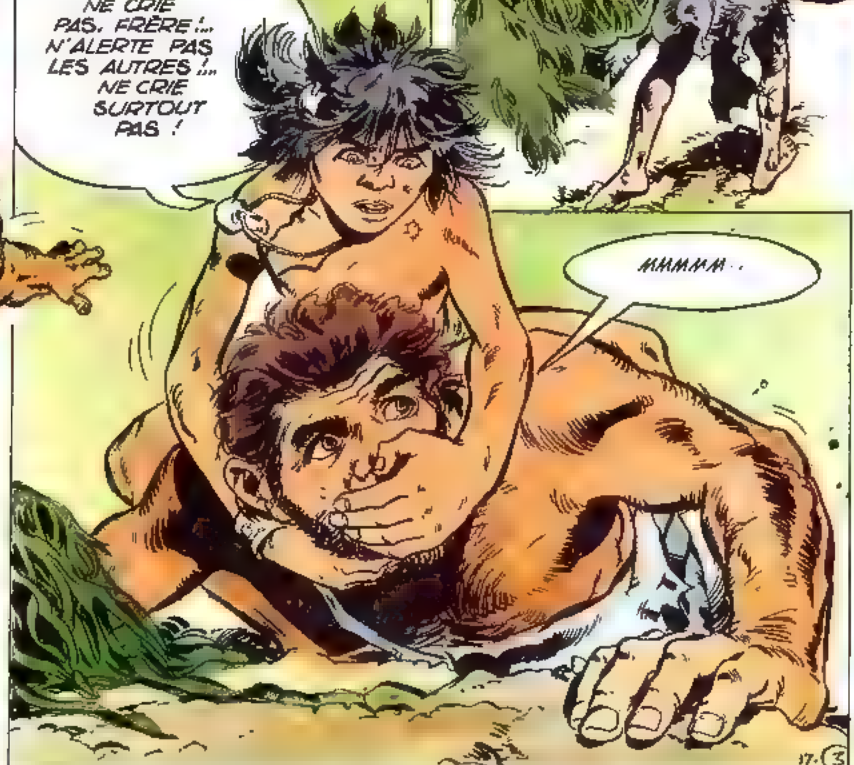


MMMMM...

SA FORCE DÉCUPLEE PAR L'ESPOIR
ET LA JOIE, TARAO NE LE LAISSA PAS
SE RELEVER...

GRAAAA...

NE CRIE
PAS, FRÈRE !
N'ALERTE PAS
LES AUTRES !
NE CRIE
SURTOUT
PAS !



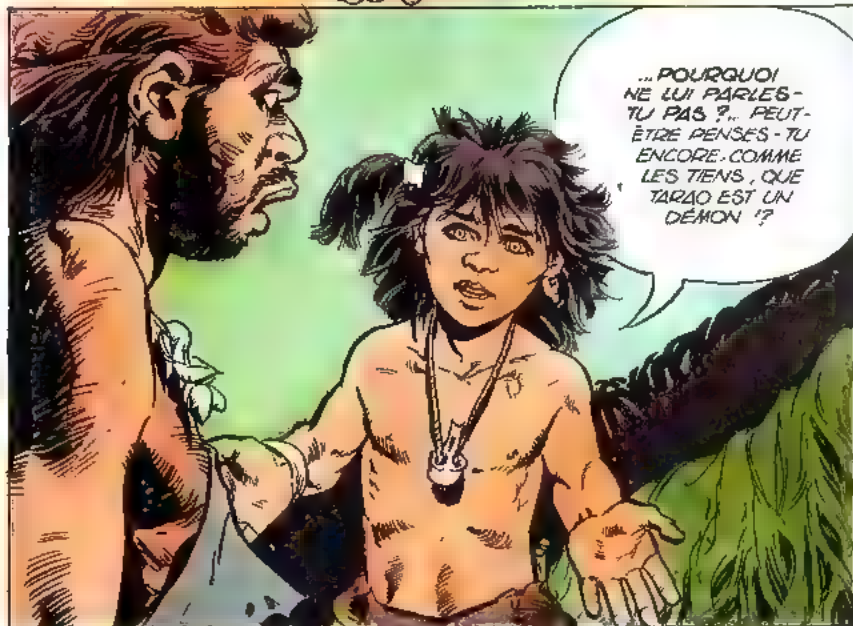
MMMMM...



D'UNE BRUTALE DÉTENTE, LE CHASSEUR VENAIT DE PROJETER L'ENFANT-SAUVAGE À QUELQUES PAS...



LE CHASSEUR N'AVAIT QU'UN GESTE À FAIRE POUR SAISIR SA LANCÉ... IL NE LE FIT PAS...

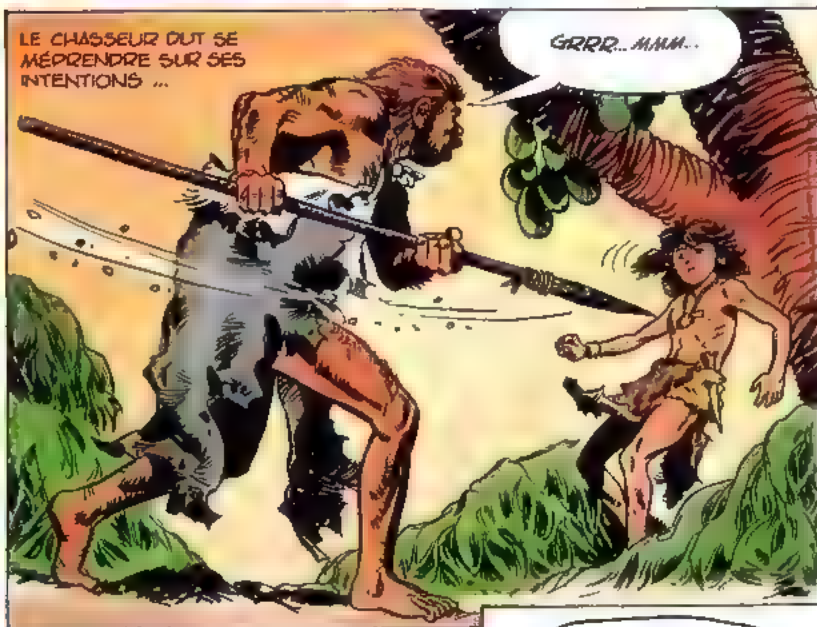


2000



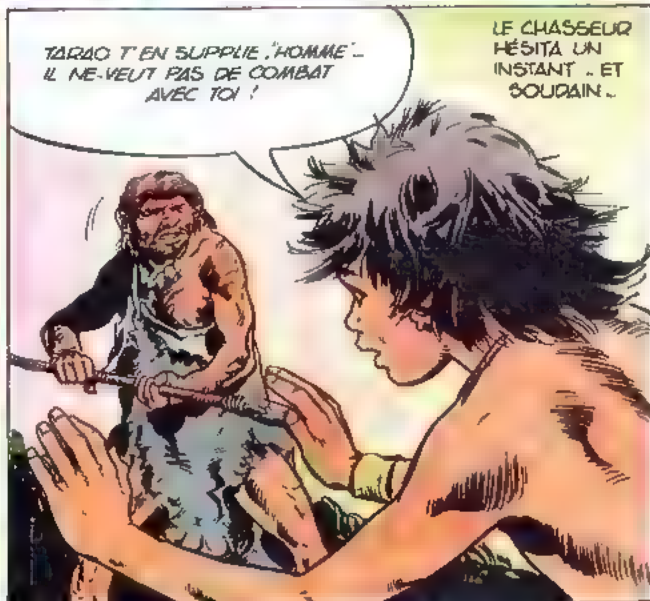
LE CHASSEUR DUT SE
MÉPRENDRE SUR SES
INTENTIONS ...

GRRR... MMM...



TARAO T'EN SUPPLIE "HOMME" ...
IL NE VEUT PAS DE COMBAT
AVEC TOI !

LE CHASSEUR
HÉSENTA UN
INSTANT ... ET
SOUDAIN ...



... IL SE LANÇA
VERS LA FORÊT
TOUTE PROCHE...

NE T'ENFUIS
PAS, FRÈRE !
TARAO NE VEUT
PAS VOIR DISPA-
RAÎTRE AUSSI
VITE LE PREMIER
"HOMME" VIVANT
QU'IL AP-
PROCHE !



REVIENS !
REVIENS ...

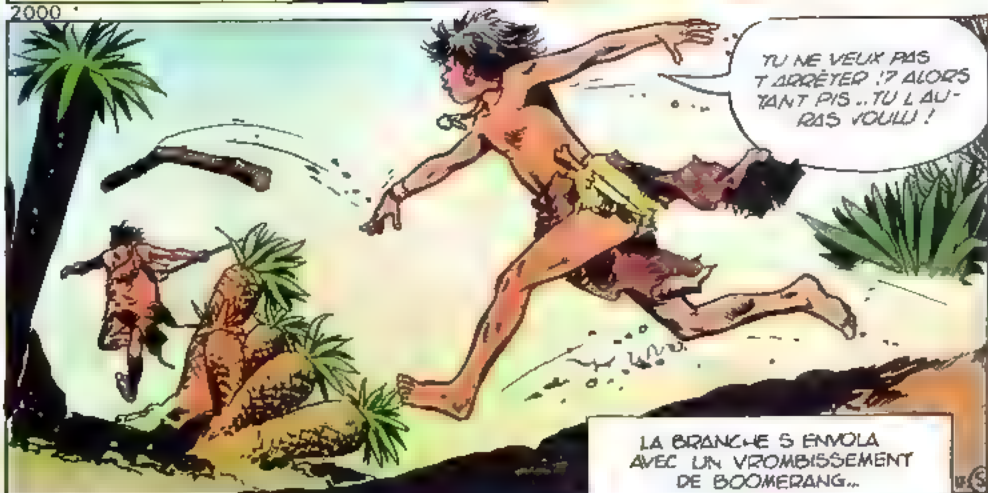
... MMM...

LE CHASSEUR ÉTAIT
PLUS RAPIDE QUE NE
LE LAISSAIT PENSER
SA CORPULENCE...



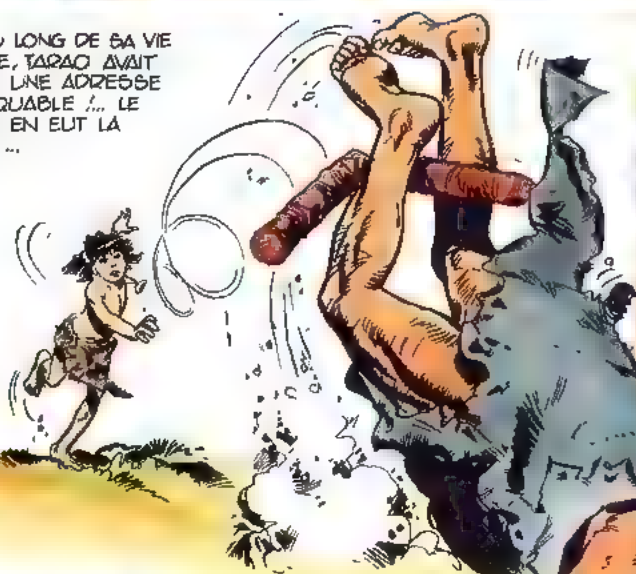
2000

TU NE VEUX PAS
T'ARRÊTER ? ALORS
TANT PIS ... TU L'AU-
RAS VOULU !



LA BRANCHE S'ENVOLA
AVEC UN VROMBISSEMENT
DE BOOMERANG...

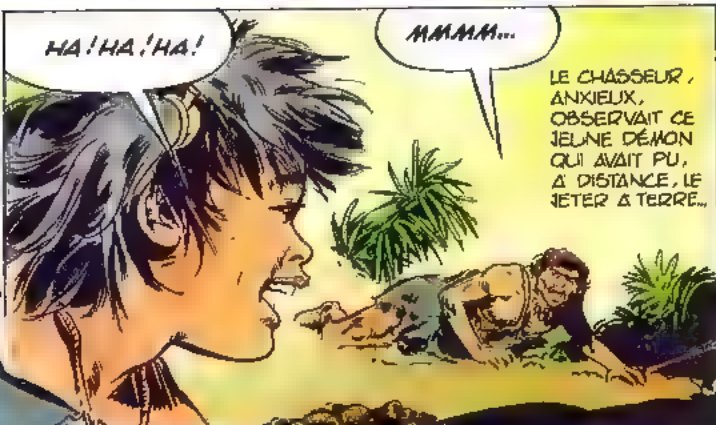
TOUT AU LONG DE SA VIE
SAUVAGE, TARAO AVAIT
ACQUIS UNE ADRESSE
REMARQUABLE : ... LE
FUYARD EN EUT LA
PREUVE ...



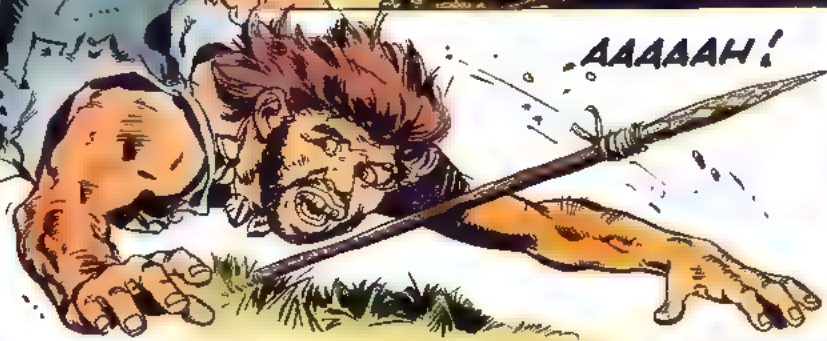
HA! HA! HA!

MMMM...

LE CHASSEUR,
ANXIEUX,
OBSERVAIT CE
JEUNE DÉMON
QUI AVAIT PU,
À DISTANCE, LE
JETER À TERRE...



AAAAAH!



TU N'AS RIEN
À CRAINRE DE
TARAO, FRÈRE...
... OH!

GRRRRR

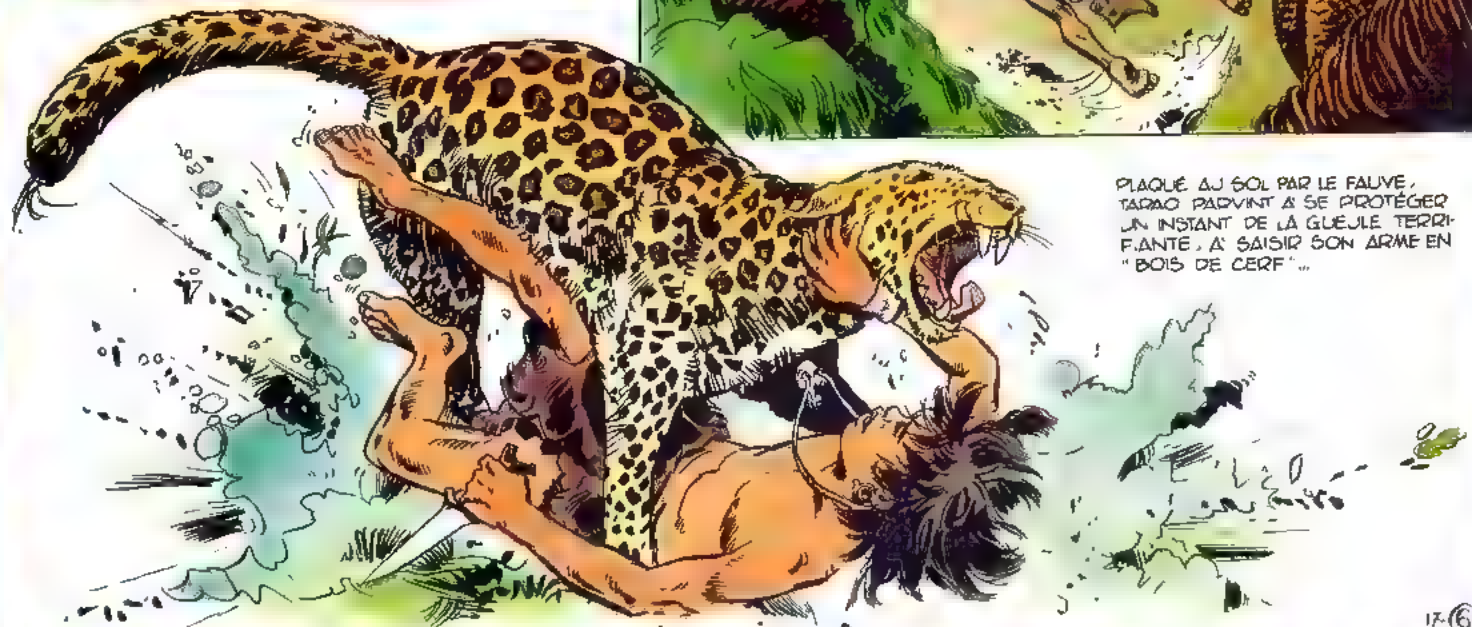


L'ENFANT PERCUT LE
FEULEMENT DU LÉOPARD
UNE SECONDE TROP TARD...

AAH!



PLAQUÉ AU SOL PAR LE FAUVE,
TARAO PARVINT À SE PROTÉGER
UN INSTANT DE LA GUEULE TERRI-
FANTE, À SAISIR SON ARME EN
"BOIS DE CERF"...



IL N'EUT MÊME PAS LE
TEMPS DE FRAPPER,
UN COUP DE PATTE LE
DÉSARMA...

AAAAH...
TARAO EST
PERDU!

SANS ARME, IL NE POUVAIT
ESPÉRER SORTIR VIVANT
D'UN CORPS À CORPS
AVEC UN FAUVE PAREIL-
LEMENT DÉCHAÎNÉ...

GRRRR

AAAAH...

MAIS SoudAIN,
LE LÉOPARD SE
CABRÉ, SE REJÉ-
TA EN ARRIÈRE
... ET TARAO VIT
LA LANCE QUI
LUI PERÇAIT LE
FLANC.

SA GORGE SE NOUA
ET SES YEUX S'EM-
PLIRENT DE LARMES...

MMH...
MMH...

TU... TU VIENS
DE SAUVER LA VIE
DE TARAO... TU...
TU VOIS BIEN QUE
NOUS SOMMES
FRÈRES !...

IL RÉCUPÉRAIT SON ARME ET INVITAIT LE
CHASSEUR À RÉCUPÉRER SA LANCE...

TARAO ESPÈRE BIEN.
MAINTENANT, ENTENDRE
AUTRE CHOSE QUE TES
INCOMPRÉHENSIBLES...
GROGNEMENTS !...



ALORS ?...
QU'ATTENDS-TU
POUR PARLER ? TE
MOQUERIS-TU LONG-
TEMPS DE TARAO ?...

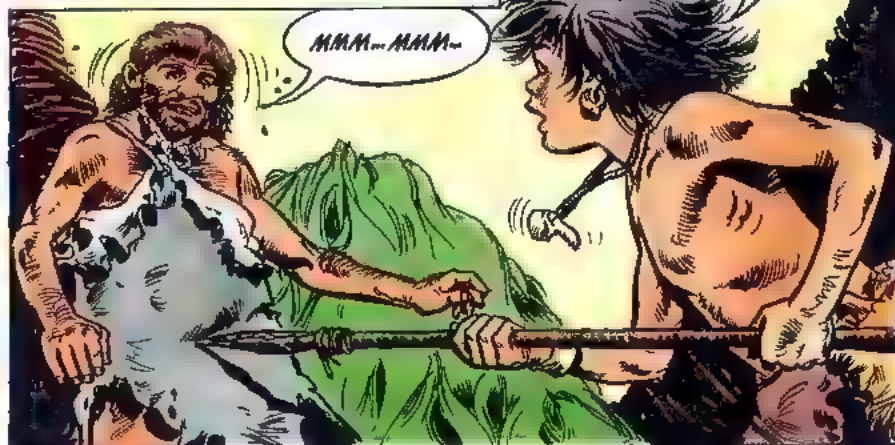
MM...MM...MM...



IRRITÉ PAR LES AMIQUES DONT IL NE
COMPRENAIT PAS LE SENS, TARAO
NE CONTINT PLUS SA COLÈRE...

2000

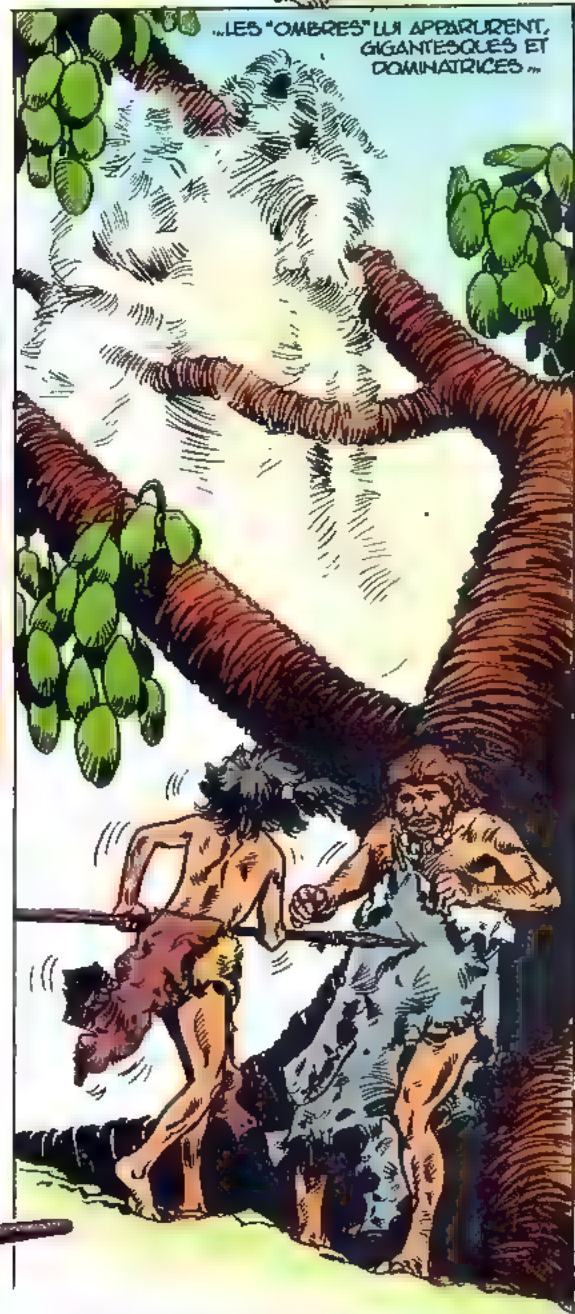
TARAO TE DOIT LA VIE, MAIS
IL ATTEND AUTRE CHOSE DE
TOI : IL VEUT QUE TU LUI
PARLES ... PARLE !
... SINON...



MM...MM...MM...



L'HOMME RECLAIT PAS À PAS, AIGUILLONNÉ PAR SA PROPRE
LANCE... ET SOUDAIN, L'ENFANT-SALVAGE SE SENTIT PRIS
DE VERTIGE...



...LES "OMBRES" LUI APPARURENT,
GIGANTESQUES ET
DOMINATRICES...

"QUELLE FOLIE S'EST EMPARÉE DE TOI,
TARAO ?" TONNÈRENT-ELLES "COMMENT
OSERAIS-TU VOLER LA VIE D'UN 'HOMME' ?"

LES MAINS DE L'ENFANT
S'OUVRIRENT D'ELLES-
MÊMES. LAISSANT TOMBER
LA LANCE...

TARAO VOUS
DEMANDE PARDON, LES
"OMBRES" !. C'ÉTAIT UN
COUP DE FOLIE !

.. TARAO VOUS JURE QU'IL NE
RECOMMENCERA JAMAIS !..
JAMAIS ! JAMAIS !

LES "OMBRES"
QUI N'EXISTAIENT
QUE DANS LA
CONSCIENCE DE
L'ENFANT - SAU-
VAGE, DISPARAIS-
SAIENT DÉJÀ ...

.. À TOI AUSSI, TARAO
DEMANDE PARDON !..
TIENS ... IL TE PROUVE
QU'IL N'EST PAS UN
ENNEMI !

L'ENFANT - SAUVAGE
RENDIT SA LANCE
AU CHASSEUR...

2000

.. LEQUEL, DE SON CÔTÉ, LUI TENDAIT
UN DE SES COLLIERS...

MMH...MMH...

TU SAUVES LA VIE DE TARAO !. TU
LUI FAIS UNE OFFRANDE... ET TU
REFUSES DE LUI PARLER...
POURQUOI ?! POURQUOI ?!

MM...MMMM...



MMM... MMM...

OH... TARAO CROIT
COMPRENDRE...

L'ENFANT-SAUVAGE
COMPRENAIT ENFIN
LES MIMIQUES DU
CHASSEUR : CELUI-
CI ÉTAIT MUET !

2000

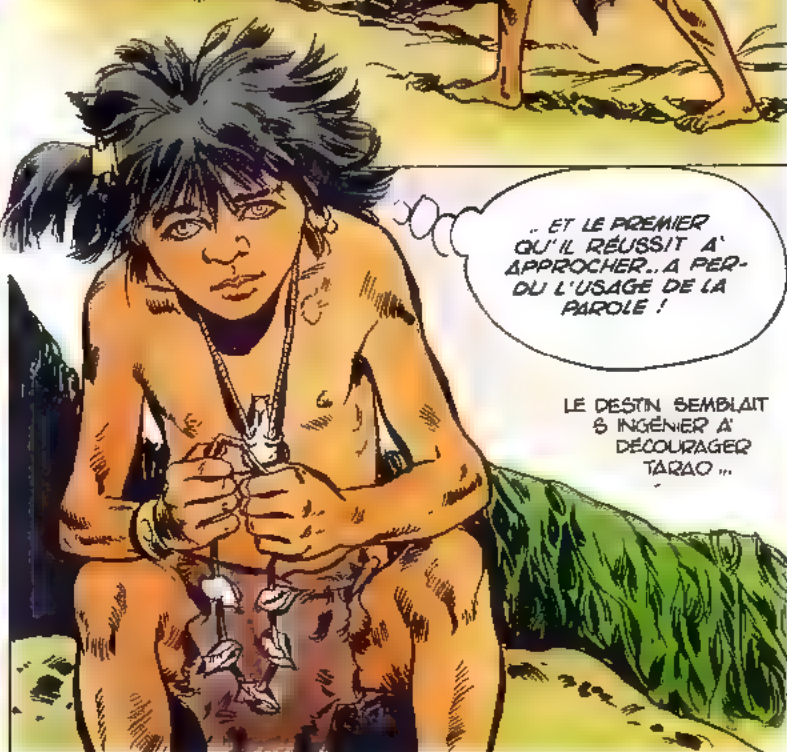


REVIENTS, FRÈRE,
REVIENTS !... TARAO SERA
TON AMI !...



L' "HOMME" NE REVINT PAS ET L'EN-
FANT, CETTE FOIS, NE LE PRIT PAS EN
CHASSE... IL RESTA LONGUEMENT
PROSTRÉ...

DEPUIS DES
SAISONS ET DES
SAISONS, TARAO
RÊVAIT DE REN-
CONTRER UN
"SINGE-QUI-
PARLE"...



... ET LE PREMIER
QU'IL RÉUSSIT À
APPROCHER... A PER-
DU L'USAGE DE LA
PAROLE !

LE DESTIN SEMBLAIT
S'INGÉNIER À
DÉCOURAGER
TARAO...



QU'IMPORTE SI CELUI-CI NE
PARLE PAS !... IL A SAUVÉ TARAO !
CE GESTE ET CETTE OFFRANDE
POUVAIENT QU'ILS PEUVENT
ÊTRE FRATERNELS ET BONS !

IL N'EN FALLAIT PAS PLUS
À L'ENFANT-SAUVAGE POUR
RETRouver CONFIANCE EN
CEUX DE SON ESPÈCE, LES
"SINGES À PEAU LISSÉ",
LES "HOMMES"...

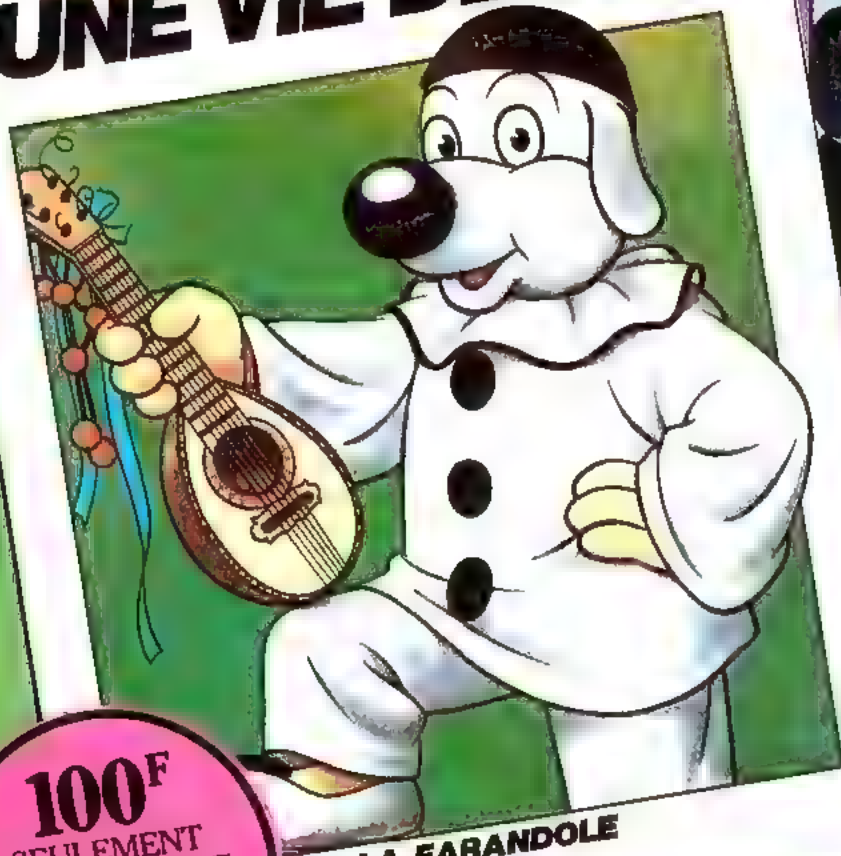
7-10

VIENT
DE PARAÎTRE

PIF et ses amis en livre!

RENÉ MOREU

C. Arnal UNE VIE DE PIF



LA FARANDOLE

100F
SEULEMENT
POUR CE LIVRE
DE 128 PAGES,
TRÈS COLORE.

Pif, Hercule, Placid et Muzo, et bien d'autres personnages
créés par Cabrero ARNAL animent ce très beau livre.

Plus de 120 pages, dont beaucoup en couleurs, pour revivre l'histoire de Pif et
ses amis; un hommage au papa de nos héros qui nous a quitté voici quelques mois;
des gags, des histoires complètes, des textes agréables à lire, voici quelques aspects
de cet ouvrage que petits et grands
prendront plaisir à lire.

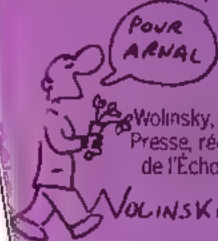
La préface est de Pierre Tchernia.
Des textes de Jean Ollivier,
de Georges Wolinski
introduisent ce luxueux recueil
de Bandes dessinées.
Un livre à ne pas manquer.



LA FRANCE VIENT
DE PERDRE UN DE SES
PLUS GRANDS
CRÉATEURS DE BANDES
DESSINÉES DONT
LES DIVERS HÉROS
RESTERONT PRÉSENTS
DANS LA MÉMOIRE
DES ENFANTS COMME
DES PARENTS.
JE TIENS À RENDRE
HOMMAGE À SON TALENT.

JACK LANG, MINISTRE
DE LA CULTURE

“C'est avec émotion que nous rendons
un dernier hommage au merveilleux
créateur et à l'homme de cœur que fut
Cabrero ARNAL, le père de Pif le chien : ”



POUR
ARNAL

Wolinsky, dessinateur de
Presse, rédacteur en chef
de l'Écho des Savanes.

UDERZO.
Uderzo, dessinateur
d'Astérix.

TURK.
Turk, dessinateur
de Léonard.

Franquin, créateur
de Gaston Lagaffe.

MORRIS.
Morris dessinateur
de Lucky Luke.

M. Mandryka.
Nikita Mandryka, créateur
du Concombre masqué,
rédacteur en chef
de Charlie mensuel

Marcel Gottlib, créateur
de Gar-Luron

GOTLIB

Hergé.
Hergé, créateur de Tintin.



BON DE COMMANDE

Je souhaite recevoir
le luxueux recueil
C. ARNAL, UNE VIE DE PIF
pour 100 F seulement.

Découpez le bon
et glissez-le ainsi que votre
règlement à l'ordre de SERP-VPC
dans une enveloppe.
Adressez celle-ci à : SERP-VPC
BP 25 - 93101 MONTREUIL CEDEX

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
Code postal _____
Ville _____
Téléphone 16 _____

LA PLANÈTE BLEUE



LA CONQUÊTE DE L'ESPACE

DE SPOUTNIK 1 A PIONEER 10

« La Terre est bleue comme une orange »

écrivait le poète Paul Eluard. L'imagination des poètes précède souvent les découvertes des savants : La Terre est bleue, confirment les cosmonautes.

La conquête de l'Espace apparaît comme la plus prodigieuse aventure de l'Humanité. Dès ses premiers numéros, en 1946, le journal *Vaillant* entra de plain-pied dans cette aventure, en envoyant dans l'Espace la fusée des *Pionniers de l'Espérance*. Cette série fameuse n'était, direz-vous, qu'une histoire de science-fiction en bandes dessinées, née de la collaboration d'un scénariste et d'un dessinateur de grand talent. C'est vrai, mais outre son mérite d'être la première série française de science-fiction, elle entretenait auprès de ses lecteurs le vieux rêve de l'homme : échapper à la Terre.

Dans les mêmes années, un savant éminent, visionnaire de génie, le professeur Alexandre Annanov, écrivait dans *Vaillant* ses chroniques de l'Espace, où il annonçait les fusées spatiales, l'exploration spatiale, le futur spatial de l'homme de la Terre.

Et chaque semaine, les lecteurs sont au courant de ce qui se dit, se fait, se



Les Pionniers de l'Espérance
(détail)



prépare... Dans le domaine de la fiction, les *Pionniers de l'Espérance* abordent le pays des « Hommes bleus ». Dans le domaine de la science astronautique, de grands événements se préparent...

Le 4 octobre 1957, *Vaillant* est au rendez-vous de *Spoutnik 1*, cette boule de métal de la grosseur d'un ballon de foot et pesant 83 kilos, que les Soviétiques viennent de lancer dans l'Espace. « Bip! Bip! », c'est le signal émouvant d'un engin construit par les hommes qui, pour la première fois, échappe à l'attraction terrestre. Moment historique. La conquête de l'Espace

Ci-contre: Une planche des Pionniers de l'Espérance la première bande française de science-fiction (1960), par Roger Lecureux et Raymond Polvet.

commence.

Le 12 avril 1961, Youri Gagarine s'inscrit comme le premier héros du Cosmos. Il voit notre Terre de « là-haut », comme personne n'a encore pu la voir.

21 juillet 1969, la Terre entière retient son souffle. A 3 h 56 (heure de Paris), l'astronaute américain Neil Armstrong descend l'échelle du *L.M.* (module lunaire) et pose le pied sur la Lune. « *C'est un petit pas pour un homme, mais un bond de géant pour l'humanité.* »

Vaillant est devenu *Pif-Gadget*. Un titre a changé, mais l'esprit du journal demeure. La B.D. et la science marchent toujours de pair. Et puisque la science a rejoint la B.D., tant mieux.

Le monde est fantastique et les possibilités des hommes sont immenses.

La conquête de l'Espace se précipite. Les hommes de « la Planète Bleue » accélèrent le mouvement. Depuis six mois, *Pioneer 10* a franchi les bornes du système solaire. *Pioneer* est l'engin spatial le plus rapide jamais lancé par l'homme. Il lui faudra pourtant 80 000 ans (!) pour combler la distance qui nous sépare de l'étoile la plus proche. *Pioneer* emporte dans son flanc un petit message doré, qui représente en symboles la civilisation de la Terre.

Ce message est destiné à d'autres êtres vivants qui pourraient peupler une autre galaxie. Sera-t-il intercepté? Sera-t-il lu?

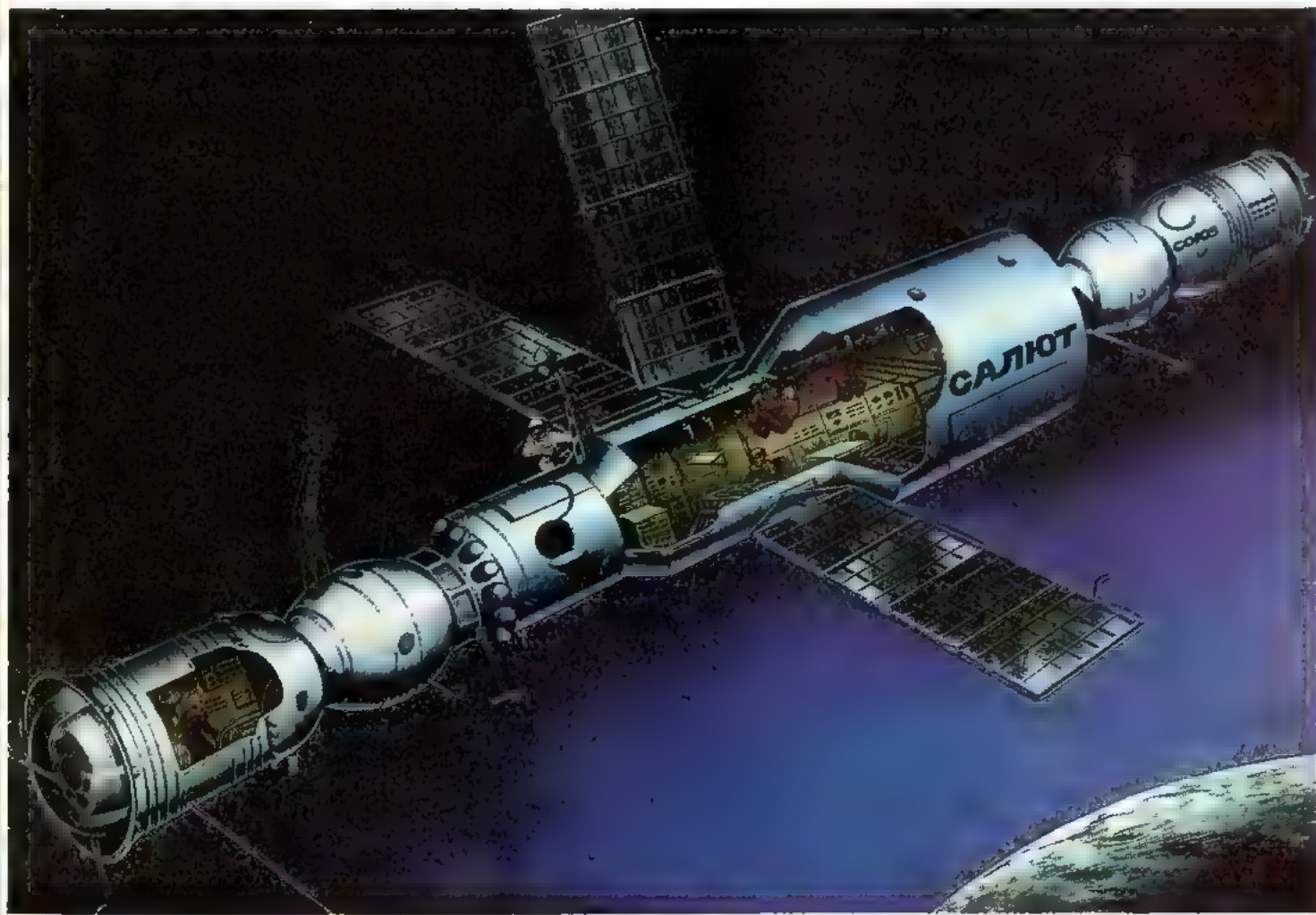
Sera-t-il compris?... Nous sommes en pleine fiction et en pleine réalité.

L'An 2000 verra sans doute la réalisation d'explorations fantastiques. On peut prévoir qu'à l'aube du 3^e millénaire, les hommes entreront dans l'atmosphère sulfureuse de Vénus, pénétreront les glaces carboniques et les volcans géants de Mars, croiseront sur les océans de méthane de Jupiter...

Un futur vertigineux s'ouvre devant les explorateurs du Cosmos qui partiront de « la Planète Bleue ».

1969: L'homme marche sur la Lune. 1983: La

Ci-dessous Saliout 6. C'est dans ce laboratoire orbital que l'homme va apprendre à vivre et travailler dans l'Espace







Mission Apollo : Pour la première fois, l'homme posait le pied sur une autre planète : la colonisation de l'Espace pouvait commencer

fusée Pioneer fonce vers l'inconnu de l'Univers. L'homme de l'An 2000, maître de nouvelles technologies, peut espérer des réalisations spatiales dont nous n'avons pas encore idée.

L'homme d'aujourd'hui ne doit pas oublier qu'il doit avant tout préserver la planète où il vit, la Terre, préserver un équilibre naturel qu'il a fallu des centaines de millions d'années à établir.

La forêt est en danger; des espèces animales sont menacées de disparition; des tribus primitives sont brutalement chassées de leur habitat; la mer, source de vie, subit des contaminations de toutes natures.

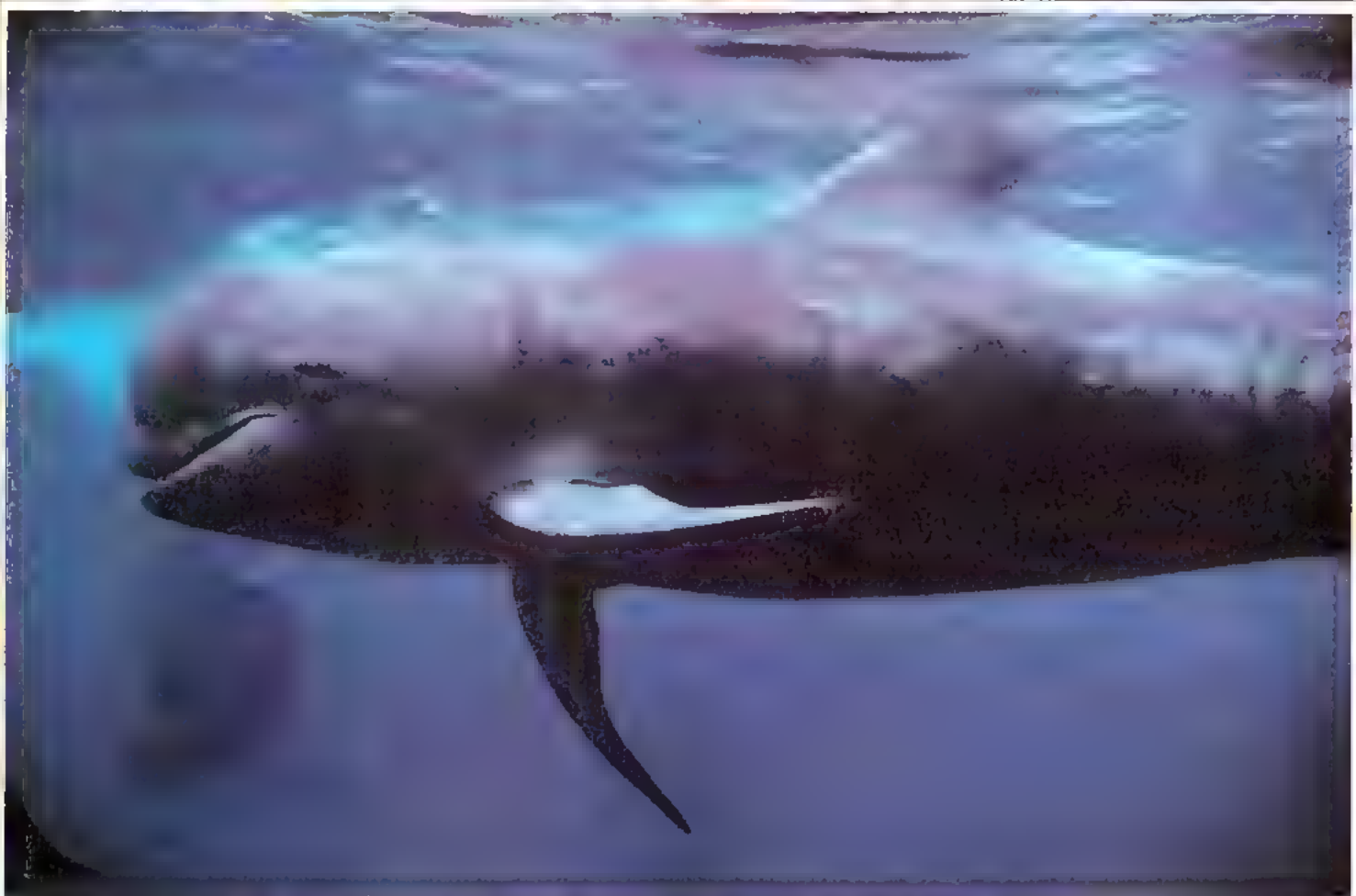
La mer couvre les trois-quarts de « la Planète Bleue ». C'est la présence de ce gigantesque réservoir d'eau, unique dans le système solaire, qui a rendu possible le développement de la Vie.

Depuis toujours, le Journal de Pif crie avec le poète :

« Homme libre, toujours tu chériras la mer! »

Il s'est insurgé contre les tueries de phoques et le massacre des baleines; il s'est insurgé contre les marées noires et la pollution des océans par l'immersion de déchets atomiques; comme il a dénoncé, sur Terre, les abattages d'éléphants, la destruction des kangourous, la chasse des pandas géants...

Depuis la création du canon lance-harpon, la chasse à la baleine tourne à la tuerie. La baleine est un symbole, non seulement parce qu'elle est le plus grand mammifère vivant de la



Sauver les baleines c'est sauver la mer! Et sauver la mer, c'est préserver la vie sur « la Planète Bleue »!

TOM MC HUON-RESEARCHERS/RAPHO

Nature, mais que l'espèce peuple les mers depuis 40 millions d'années, et qu'elle risque de s'éteindre...

Il faut sauver les baleines. Il faut réglementer la chasse. Le *Nouveau Pif*, fidèle à sa tradition, mène une campagne avec les organisations comme le W.W.F. ou *Greenpeace*, pour que soient préservées nos grandes baleines. Déjà, l'océan Indien a été déclaré « sanctuaire baleinier » : la chasse y est interdite, mais ce n'est là qu'un début. Il faut que les enfants de l'An 2000 puissent dire avec fierté : Nos parents ont sauvé les baleines!

« La Planète Bleue », notre planète, doit être préservée. Même quand l'homme aura conquis l'Espace, la Terre demeurera sa patrie. ■

DINA 34/FOTIA OTHOM



LE SUPER
DE LA SEMAINE PROCHAINE

YAKARI

LES PRISONNIERS
DE L'ÎLE

1^{er} ÉPISODE D'UN
GRAND ALBUM



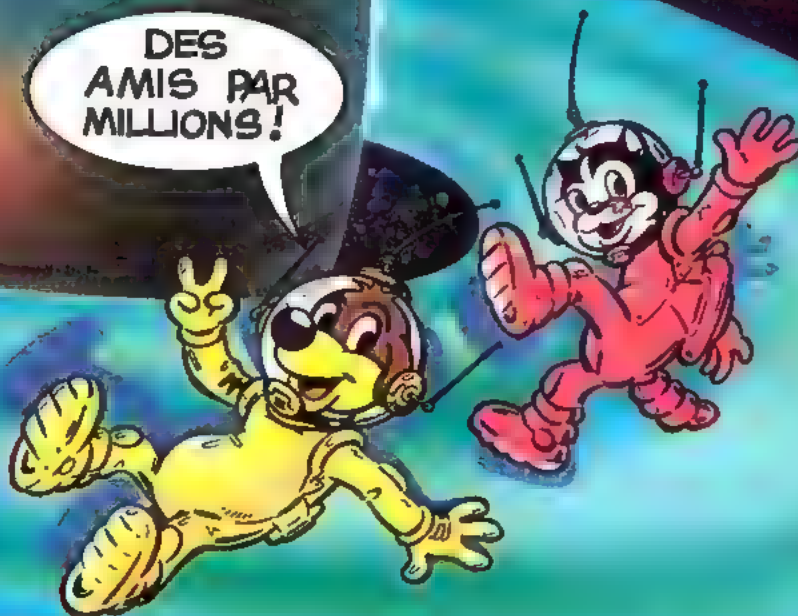
Pendant 5 semaines, *Le Nouveau Pif* publie une aventure de YAKARI, le petit Indien créé par DERIB et JOB.

La semaine prochaine, un premier épisode des « Prisonniers de l'île » : « La Fureur du ciel... »

CONSTELLATION DES AMIS

IL Y A
DU MONDE A
L'ACCUEIL!

DES
AMIS PAR
MILLIONS!



LE PETIT

Pif

"PETIT PIF", 126, rue La Fayette B.P. 90 - 75461 PARIS CEDEX 10



PITÉ

QUI ES-TU, PIFOPHILE?

Sérieux, dynamique, rêveur, courageux, généreux, aventurier, enthousiaste, solidaire, sportif, farceur, téméraire... Qui est vraiment le pifophile?

Il n'est pas facile de dessiner le portrait d'un pifophile. D'abord, parce que vous êtes plus d'un million à lire *le Nouveau Pif* chaque semaine.

Ensuite, parce que, vous les lecteurs, vous êtes tous différents les uns des autres. Chacun de vous est unique, chacun de vous a ses passions, ses préférences, et ce ne sont pas les mêmes que celles du voisin. Essayons tout de même...

1978. DYNAMIQUE ET DAVANTAGE

Cela saute aux yeux, le pifo est un petit garçon ou une petite fille dynamique et même, parfois, « dynamite »... capable d'agir pour une grande cause. Ainsi, la défense de la Terre, de sa flore et de sa faune, a toujours été au cœur de ses préoccupations. Ce qui



explique qu'avec 100 000 autres pifos, le pifo a signé la *charte des droits de l'animal*. Et il en est fier!

1979. GÉNÉREUX ET SOLIDAIRE.

Aimer les animaux implique d'aimer les

autres, tous les autres. Voilà pourquoi le pifo est solidaire de tous « les enfants d'ailleurs ». C'est pour cela qu'il a signé des deux mains, avec des dizaines de milliers d'autres pifos, la proclamation: « Je suis un *enfant du monde* ». Et il en est fier!

1980-1983. SPORTIF ET FARCEUR.

Il est capable de manifester bruyamment que « *Le sport, c'est chouette!* », et de le prouver... Eh oui! le pifo est sportif. Il est aussi capable, le bougre, d'allumer la cigarette d'un enfumeur avec un briquet à eau, car le pifo aime la farce!

TOUS LES JOURS L'AVENTURE!

Les grands espaces, les flèches qui sifflent, le hurlement des dinosaures, les longues chevauchées sous la lune... Le pifo est rêveur, et le rêve n'est-il pas déjà l'Aventure?

Alors, pifo, au soir du jour où tu auras achevé ce numéro 2000, plante-toi le nez dans les étoiles! Et tu verras briller joyeusement, entre la Grande Ourse et la Petite, une constellation inconnue toute en forme de truffe. Et si quelqu'un, n'importe qui, te dit qu'il n'y voit rien, réponds-lui fièrement qu'il n'y a qu'un pifo pour la voir... Car c'est la Constellation des amis de Pif!

ILS ONT LU « PIF »...

Ils ont été des lecteurs, aussi fougueux et passionnés que toi, et ils sont restés des amis de *Pif*.

Il faudrait un numéro gros comme un dictionnaire s'il fallait les citer tous!... En voici quelques-uns – artistes, sportifs ou journalistes – que nous aimons beaucoup, et qui nous le rendent bien!

PLATINI

Il est heureux, il va jouer au football. C'est la chose qu'il aime le plus au monde. Il a l'âge des « grands » lecteurs de *Pif*... 14 ans!



DOROTHÉE

Farouche lectrice de *Pif* Poche, Dorothée éclate de rire encore aujourd'hui en se souvenant du premier gag qu'elle a lu...



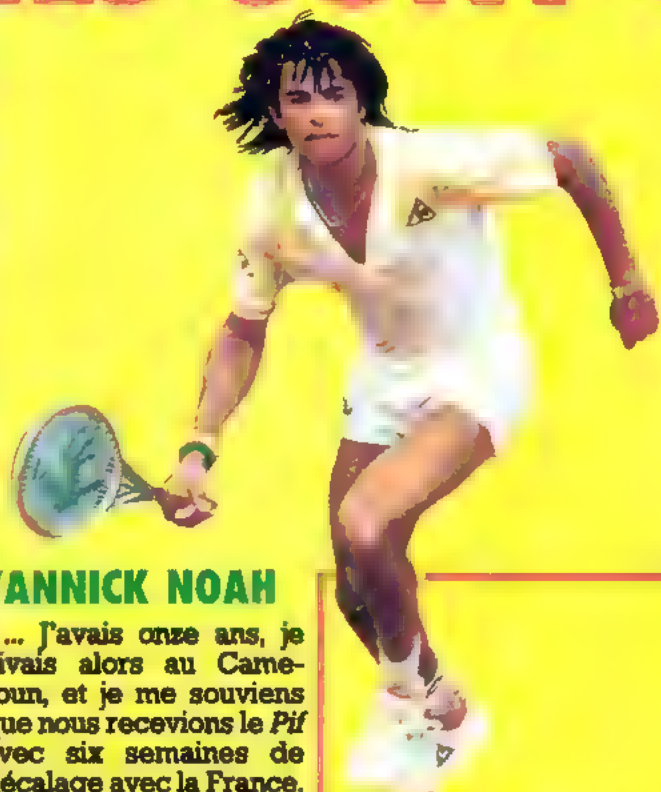
CARLOS

Sa maman m'a dit de lui, un jour : « Lorsqu'il était enfant et que nous nous

promenions au jardin, tous les petits fondaient sur lui comme sur une tartine de miel... » C'est toujours vrai!



ILS SONT CELEBRES...



YANNICK NOAH

« ... J'avais onze ans, je vivais alors au Cameroun, et je me souviens que nous recevions le *Pif* avec six semaines de décalage avec la France. Nous étions furieux de ne pas pouvoir faire les concours, mais nous étions contents de monter le gadget!... »

« ... Je garde un souvenir ému du temps où j'étais lecteur de *Pif*... C'était un journal... comment dire? très sympa! Aujourd'hui, mes enfants ont pris le relais. Ils sont, eux aussi, devenus pifophiles! »

PATRICK POIVRE D'ARVOR



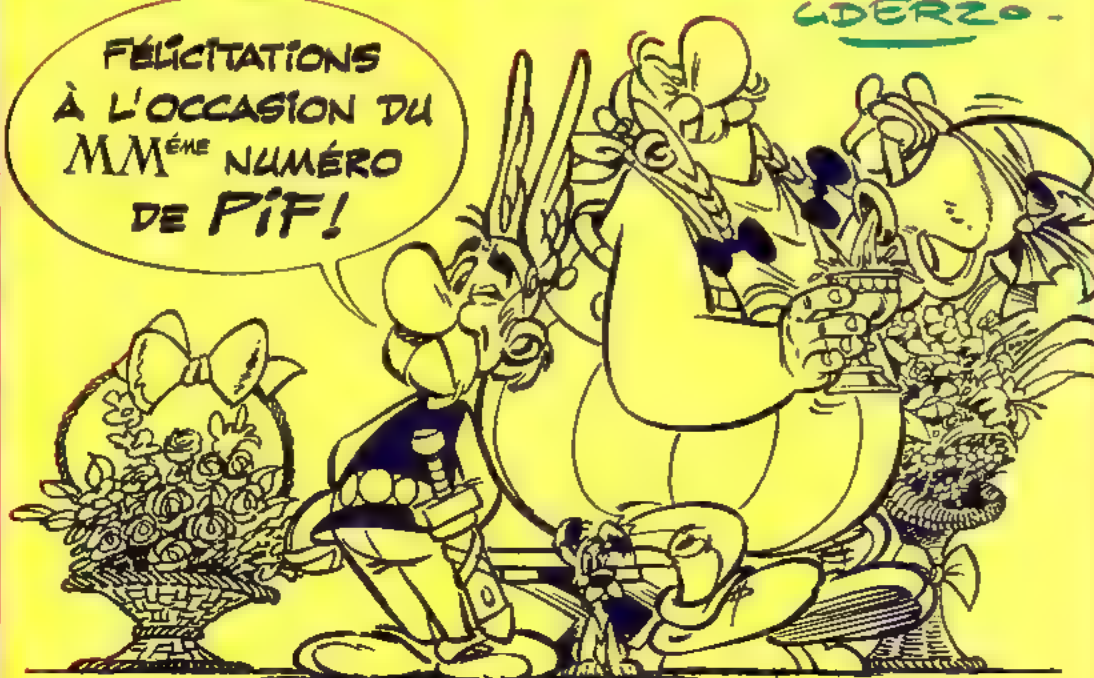
JULIEN CLERC

Chanteur de talent, oui, mais aussi héros de B.D. Les plus âgés d'entre vous se souviennent peut-être de *Corsaire Julien*... une B.D. de *Pif*.



LES GRANDS DE LA BD: VIVE LE N° 2000!

FÉLICITATIONS
À L'OCCASION DU
MM^{ÈME} NUMÉRO
DE PIF!



« Le plus beau souvenir que j'ai gardé du Journal se confond avec mon plus beau souvenir tout court, celui de mon vrai début dans le métier. En 1970, me trouvant sans travail, j'entrai tout à fait par hasard en contact avec le directeur des Editions Vaillant, au Festival de la B.D. à Lucca. Il m'invita à Paris, pour présenter à la Rédaction mes essais. Je n'avais rien à perdre, je pris le train pour Paris. Ma façon de « faire » plut aussitôt à la Rédaction et, pour eux, je créai Corto Maltese. Par la suite, la Rédaction de Pif défendit Corto Maltese contre vents et marées et le fit connaître à tout le public français... »

HUGO TRAF

Il y a dans la vie des périodes à marquer d'une pierre blanche, couleur de l'innocence...

Vaillant restera pour moi intimement lié à une époque fastueuse, celle où je découvrais la B.D., formidable et passionnant territoire encore partiellement inexploré. J'avais sans même regarder où je posais les pieds, avec une imprudence extrême et une insouciance totale, seulement armé d'un crayon bourré d'enthousiasme jusqu'à la gueule... Dessiner me procurait des joies que je n'ai, depuis, retrouvées nulle part.

Vaillant, c'était le journal de ma propre adolescence. Le seul journal qui fut digne de ce nom, du reste. C'est pourquoi, lorsqu'on m'admit dans l'équipe, en 1957, je sus que j'étais enfin devenu un dessinateur de B.D., un vrai, un authentique, un diplômé-certié!

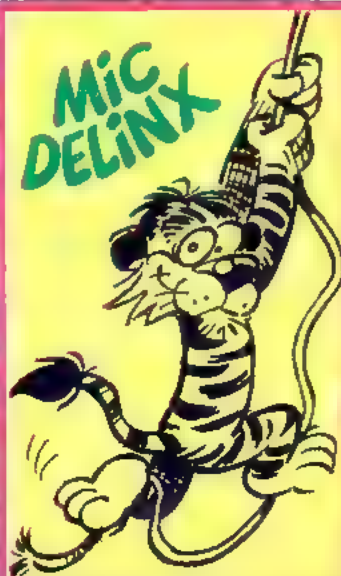
Je produisais beaucoup de planches. Si bien que, un peu sec, je dus faire appel à un scénariste que j'admirais beaucoup, et dont on commençait à parler quelque peu. Il s'appelait René Goscinny. C'était au tout début de l'année 1960, et il venait juste d'inventer un petit personnage truculent, un Gaulois, nommé Astérix...

Goscinny

Scénariste de La jungle en folie,
du Vagabond des Limbes.
Créateur de Norbert et Kari.



**MIC
DELINX**



BRAVO!

BRETZEL
LIQUIDE!
-- ET TOUTES
CES SORTES
DE CHOSSES!

MANDRYKA



À PIF, AVEC LES
FÉLICITATIONS
DE LUCKY LUKE ET

MORRIS

JAMAIS 2000
SAHS 3000!

**Dme
Gilson**



**JOYEUX
ANNIVERSAIRE
PIF!**

Avec les bons vœux
de Yakkai

et de
**DERIB
+ JOB**



TOUS LES HÉROS DE
TABARY SOUHAITENT UN
JOYEUX ANNIVERSAIRE AU
JOURNAL PIF GADGET!

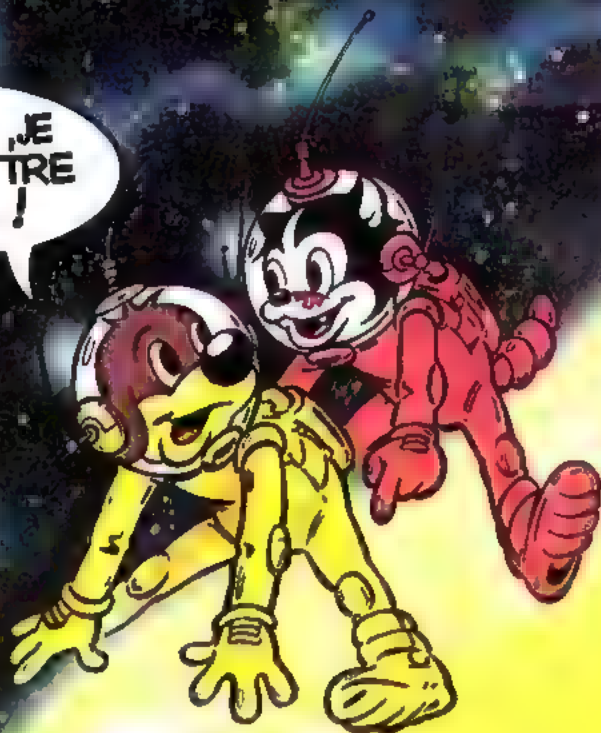
TABARY



LA COMÈTE DES JEUX

TON ESPRIT
TE PERDRA ... ON
FILE AU
DIABLE !

QUE NON, JE
SUIS MAÎTRE
DU JEU !



L'ABY-CHOIX DANS L'ESPACE

Doudou formule des affirmations. Pourtant, à chaque fois, il est contredit par un autre personnage. A toi de choisir qui des deux dit la vérité. Pour cela,

emprunte le chemin partant de la bulle qui te semble juste. Mais attention, si tu te trompes, le chemin te conduit au «bonnet d'âne désintégrateur».



BRAVO

LA COURSE AUX PLANÈTES

Ce jeu consiste, à visiter les neuf planètes du système solaire, puis revenir

Matériel nécessaire: Il faut se munir d'un dé, d'un crayon, d'une feuille de papier, et pour chaque joueur: d'un "jeton" personnalisé qui représentera son astronef en déplacement (une épingle surmontée d'un papier de couleur, que l'on pique sur les cases).

Règle du jeu: L'ordre de départ ayant été décidé, chaque joueur ne lancera le dé qu'une seule fois, et à son tour. Chaque astronef dispose, au départ de la comète, de 40 points qui représentent son carburant.

À chaque coup de dé, le carburant diminue d'autant de points indiqués. Le carburant de départ étant insuffisant, il faudra se ravitailler au cours du voyage. Ce ravitaillement n'est possible qu'avec des coups de dé, et uniquement lorsque l'astronef est en escale sur une planète. En cas de panne sèche dans l'espace, l'astronef devra retourner immédiatement sur la dernière planète visitée.

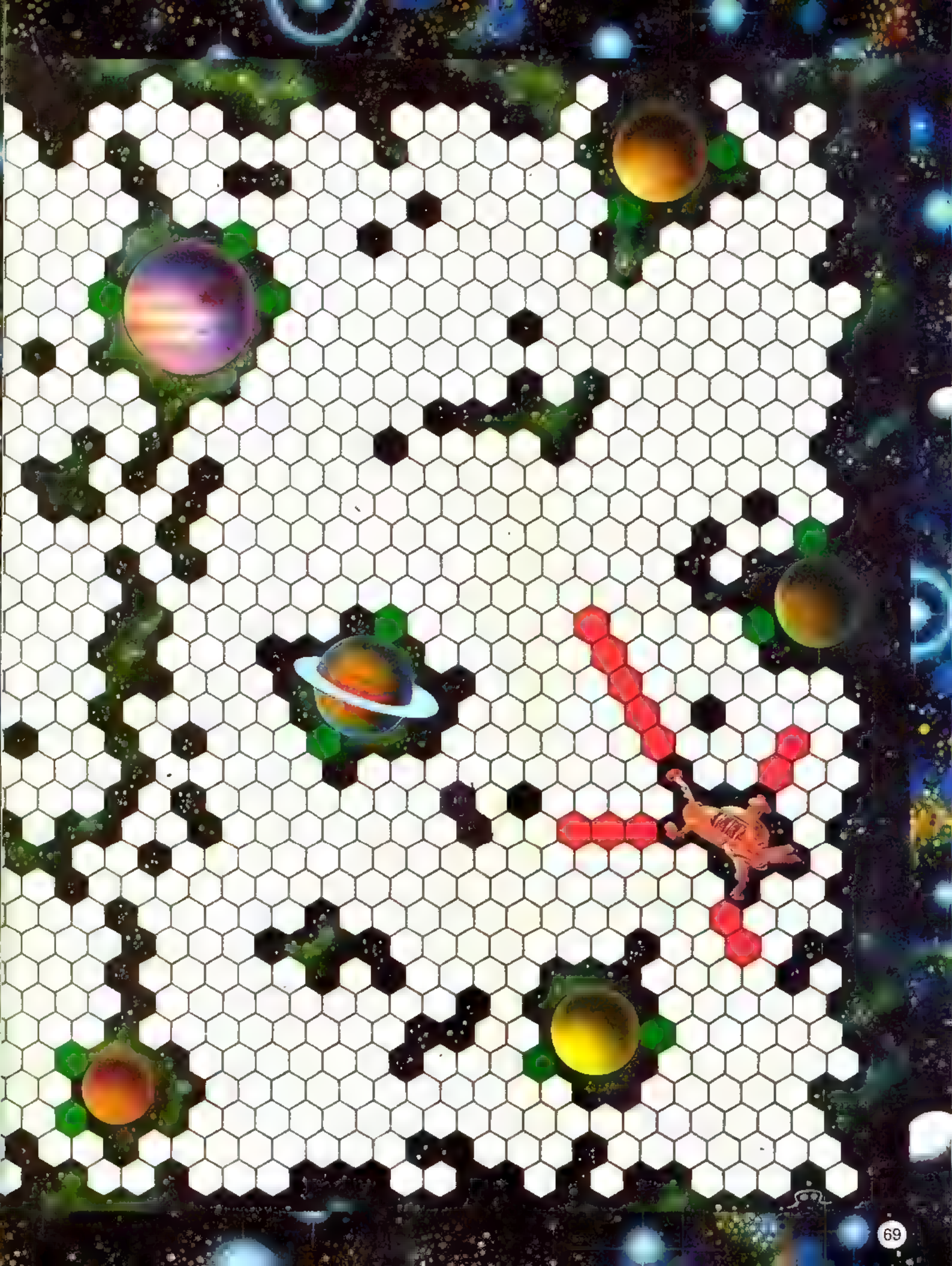
Pour atterrir, il faut obligatoirement s'arrêter sur l'une des cases vertes touchant un astre. Ces cases "d'attente" doivent être atteintes avec un nombre de points exacts, avant de tenter l'atterrissage au tour suivant. Le décollage se fait en passant par l'une de ces cases vertes. Il faut obtenir 5 ou 6 pour décoller et 1 ou 2 pour atterrir.

Dans l'espace, une même case ne peut accueillir qu'un seul astronef. Alors, en route pour l'aventure! Mais attention aux cases interdites: la couleur noire indique la présence d'un "trou noir"; le rouge représente la zone d'influence d'un vaisseau-pirate; les cases noires avec des taches jaunes sont des astéroïdes à éviter également.

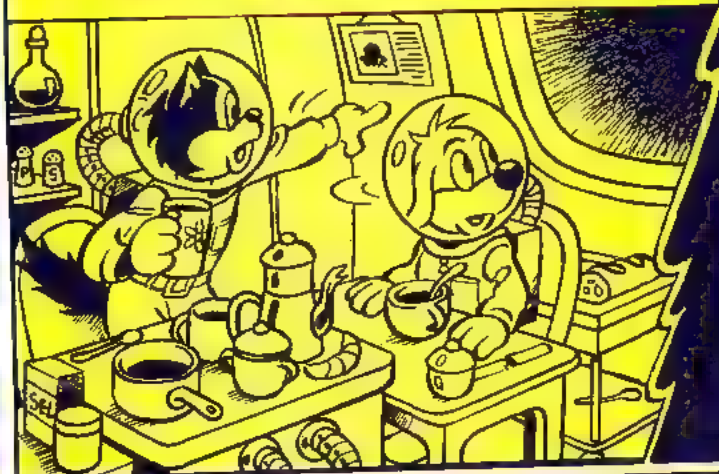
DÉPART

ARRIVÉE

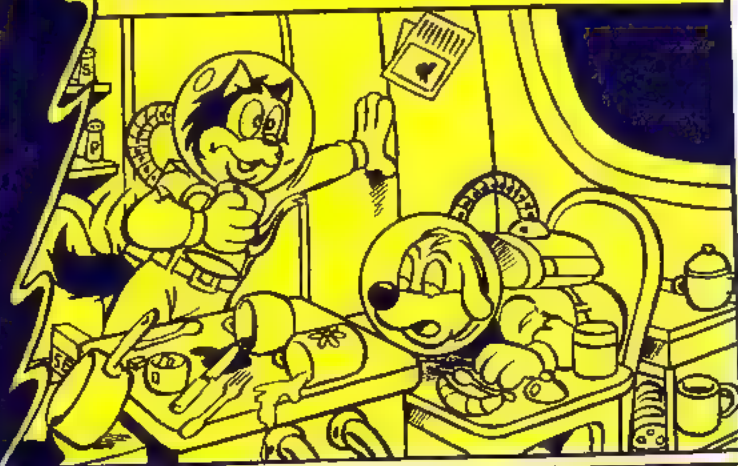




LE TROU NOIR

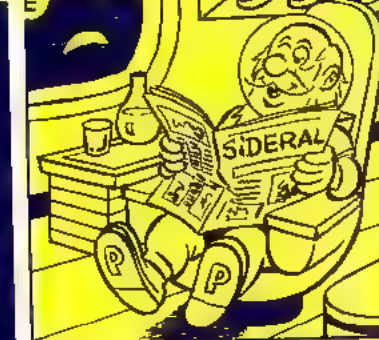
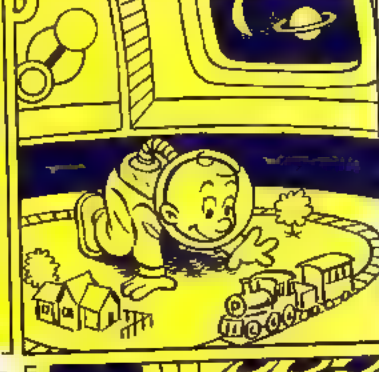
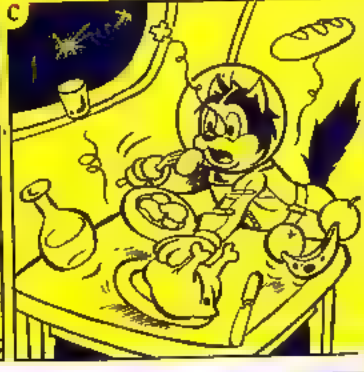
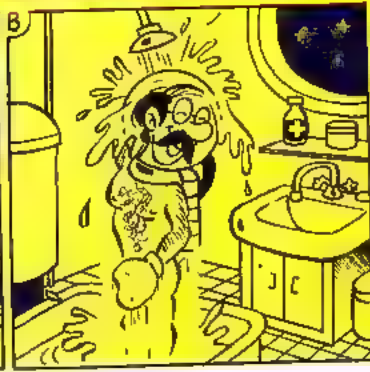
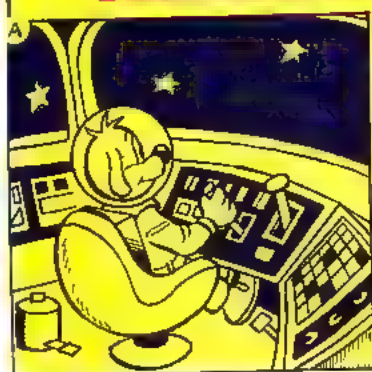


Entre ces deux scènes, le vaisseau spatial de nos amis a franchi un « trou noir »... ce qui a causé quelques changements : 7 objets ont soit disparu, soit sont apparus, ou ont changé de forme ! Peux-tu dire lesquels ?



LA CHAÎNE DU VAISSEAU SPATIAL

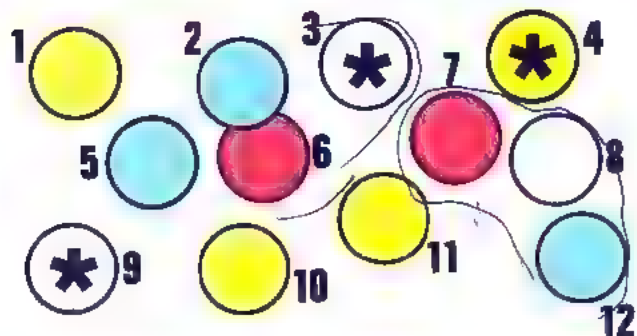
Il s'agit d'aller de l'image « A » jusqu'à l'image « F » en passant par toutes les autres, mais sans suivre l'ordre alphabétique. En effet, seul un détail absolument identique à deux images te permet de progresser. Ainsi, le cercle du scaphandre en « A » se retrouve parfaitement sur la tête de Doudou en « D ». A toi de trouver les autres maillons de cette chaîne !



LES JEUX EN COULEURS DE SMARTIES

smarties

Le tiercé des pastilles



Toutes ces pastilles SMARTIES vont trois par trois. Il y a, par exemple, trois pastilles bleues. Mais il y a quatre autres combinaisons différentes. Lesquelles ?

FLÉCHOPIF

**Solution des jeux page 80.**

L'ÉTOILE GADGET



DRÔLE
DE MACHINE
VOLANTE!

ELLE FERAIT
UN SACRÉ
GADGET !

Cest la fête, les amis, la fête du Rire et de l'Aventure ! Mais c'est aussi la fête du Gadget ! Avec ce numéro 2000, je vous offre le 762^e gadget, et quel gadget ! Une prestigieuse Médaille-souvenir PIF 2000 !

Si l'on a pris l'habitude de célébrer les grands événements tels que la tenue des Jeux olympiques ou les premiers pas de l'homme sur la lune en frappant des médailles, PIF ne pouvait manquer à la règle avec ce numéro historique. Objet d'exposition et de collection, la médaille PIF 2000, dans son écrin, trouvera sa place dans ce coin privilégié de votre chambre, où vous gardez vos livres préférés, vos jouets favoris, et tous vos trésors !

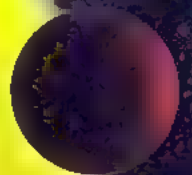
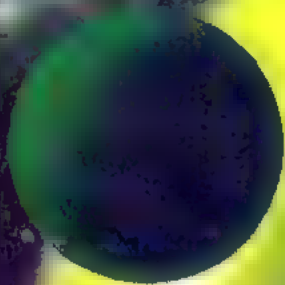
UNE MEDAILLE POUR LA FETE

Cette étoile qui brille dans le ciel, reconnaissable entre toutes, c'est l'Etoile G ; vous l'avez reconnue, c'est l'Etoile du Gadget !

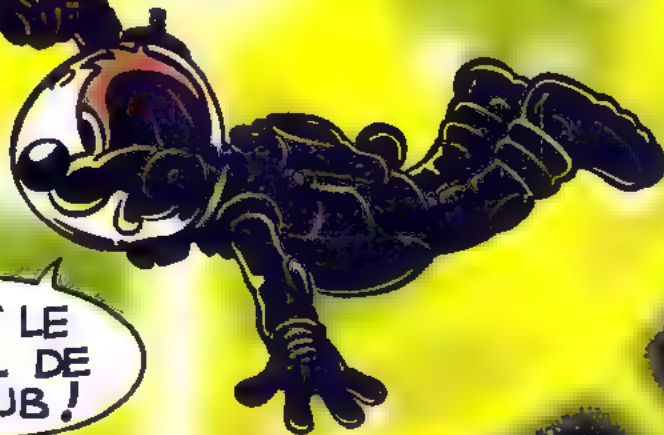
Au firmament de PIF-GADGET, depuis 1969, elle scintille de mille feux...



LA PLANÈTE PUB



... ÇA
BRILLE ! ÇA
M'ÉBLOUIT !



C'EST LE
SOLEIL DE
LA PUB !

500

La planète de la Pub? Un monde de féerie et de magie, mais aussi le monde des choses vraies. Le journal de PIF se flatte d'accueillir dans ses pages, et ceci depuis de longues années, la publicité des plus grandes marques - firmes de jouets, de jeux électroniques, maisons d'édition et d'équipement sportif, fabricants de produits alimentaires... La publicité, c'est le texte qui accroche, c'est du dessin qui éclate, c'est la couleur qui chante... La publicité aussi, il faut le dire, se juge aux résultats qu'elle apporte. Et les lecteurs de PIF ont fait des scores formidables.

Record pour un concours 61200 réponses!

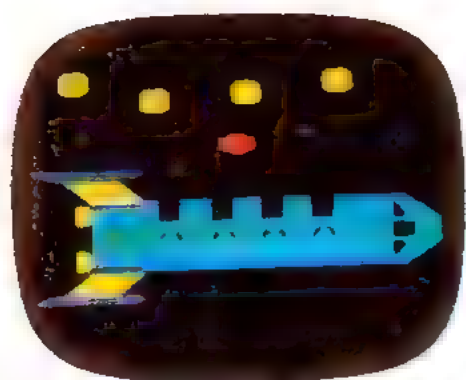
Un exemple: Un fabricant de jouets organise, dans *Le Nouveau Pif*, un concours. Il espérait avoir 30 000 ou 35 000 réponses, au plus... (ce qu'il trouvait déjà un record). Eh bien, le record fut pulvérisé: 61 200 lecteurs de PIF répondirent à ce concours et submergèrent le centre postal qui desservait cette société de jouets... Un triomphe! La Pub est un véritable catalogue, apprécié des lecteurs parce qu'elle ouvre aussi une des portes du monde d'aujourd'hui, afin que nous connaissions mieux ce qui se fait, et que nous rêvions sur les photos ou les dessins qu'elle nous présente...

LA PUB C'EST PIF! LA PUB C'EST FOU!

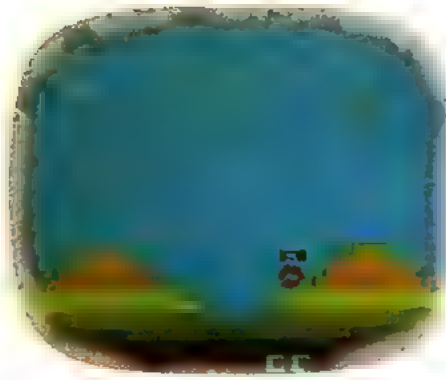
La publicité est un phénomène du monde moderne. La publicité est partout: sur les murs, sur l'écran de la télé, dans les journaux... dans votre journal! Un journal sans publicité ne serait pas un journal vivant.



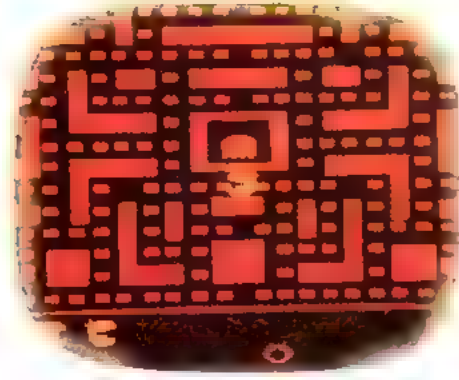
Atari. Imagine des jeux voir de toutes les couleurs



Alpha Beam⁽⁶⁾



Sorcerer's Apprentice⁽⁵⁾



Ms Pac Man⁽¹⁾

Autant te prévenir tout de suite. Quels que soient ta force, ton âge, les programmes de jeux Atari te lancent un rude défi. Et il te faudra faire preuve d'habileté, de réflexion et de fantaisie pour l'emporter. Le plaisir de gagner est à ce prix.

Imagine que tu

es embarqué à bord d'un vaisseau spatial attaqué par des O.V.N.I., ou traqué au fond d'une mine par des bandits, ou lancé

à un train d'enfer au volant d'une F1 et tu auras un léger avant-goût de ce qui t'attend. Au total, Atari met déjà à ta disposition plus de 60 programmes de jeux qui te réserveront encore bien des émotions. Que tu sois seul, en famille ou entre amis, Atari t'ouvre les portes

de l'aventure sous toutes ses formes.

Imagine un ami surdoué qui sait se mettre à ta portée.

Sur chaque jeu tu trouveras plusieurs niveaux de difficultés qui te permettront d'avoir

toujours un adversaire à ta hauteur, quels que soient tes progrès, et qui te garantiront un plaisir durable.

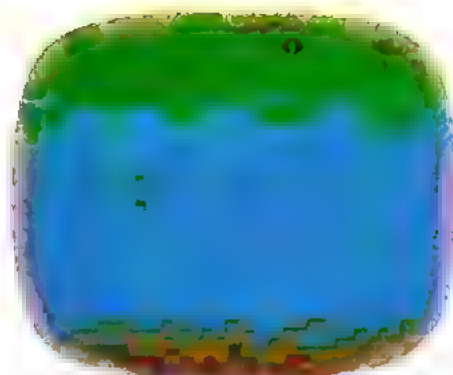
Tu peux dire aussi à ton petit frère et à ta petite sœur qu'Atari a également pensé à eux. Un clavier spécial, conçu pour les tout jeunes (3 ans), leur permettra de manier l'ordinateur sans difficulté. Et avec des jeux éducatifs comme "Big Bird"⁽¹¹⁾ ou "Alpha Beam" ils pourront apprendre à lire et à compter tout en s'amusant. Et vous pourrez aussi retrouver ensemble vos amis de longue date, Mickey et Donald.



Les jeux vidéo qui t'en feront un héros !



Phoenix⁽²⁾



Jungle Hunt⁽³⁾



Pole Position⁽⁴⁾

Doyle Dane Bernbach

Imagine une bibliothèque de jeux qui n'arrête pas de s'agrandir



Comme un ami prévenant, Atari te fixe des rendez-vous. Pour te maintenir en

haleine et pour que tu n'aies pas le temps de perdre la forme, chaque mois de nouveaux jeux te seront proposés. Atari a aussi pensé à créer un club, le club où tous les fans d'Atari vont se retrouver. En devenant membre du club Atari, tu recevras l'Atarien qui te tiendra au courant des sorties de nouvelles cassettes, des championnats et des concours organisés par Atari.

Pour tout savoir sur le club Atari et l'Atarien, découpe vite le coupon figurant sur cette annonce.



Les défis de l'imagination.

Bon à découper et à retourner à :
Club Atari - B.P. 681 - 95200 Sarcelles

Nom : _____

Prénom : _____

Date de naissance : _____

Adresse : _____



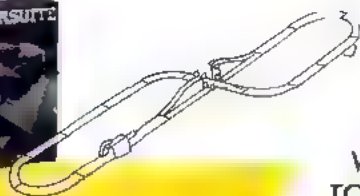
J'aimerais recevoir une documentation sur le club Atari et l'Atarien.

CIRCUITS T.C.R. : INCROYABLE MAIS VRAI !

TCR



LA CAMARO BONDIT AU-DESSUS DU PONT EFFONDRE, LAISSANT LA VOITURE DE POLICE LOIN DERRIÈRE...



POLICE POURSUITE

Elle accélère pour s'engager dans le tunnel. La voiture de police réussit à prendre la rampe, à sauter et à retomber en évitant de justesse le choc avec la Camaro. Après avoir négocié adroitement le virage en épingle à cheveux, celle-ci accélère à nouveau mais sur le tronçon, la piste n'a plus de bord.

Va-t-elle sortir de la route ?

TCR Police Poursuite, c'est un circuit de 6 mètres avec 2 voitures "plein phares" et des accessoires qui rendent la poursuite encore plus excitante. 2 ponts effondrés, des chicanes mobiles, 2 rails "sortie de route" et 1 tunnel-saut. TCR Police Poursuite, TCR 3 Niveaux, TCR Casse-Cou... en tout 6 circuits, tous plus incroyables les uns que les autres.

JOUE AVEC **SPRING GUM**

500 MINI RADIOS FM

STEREO

CA VA
CHWINGUER!

A GAGNER!



POUR JOUER

Pour jouer, et gagner un des 500 mini-récepteurs radio FM stéréo avec casque :

- Trouve le nombre d'erreurs figurant sur le paquet de **SPRING GUM** reproduit ci-dessous par rapport au véritable paquet
- Coche la case correspondant au nombre d'erreurs que tu as relevées (seule 1 des 4 propositions suivantes correspond au nombre exact d'erreurs).



☐ 1 erreur

☐ 2 erreurs

☐ 3 erreurs

☐ 4 erreurs

- Envoie ta réponse au plus tard le 31 décembre 1983 à minuit (le cachet de la poste faisant foi), à **SPRING GUM - RÉCEPTEURS FM - CEDEX 811 75508 PARIS BRUNE** après avoir rempli ce bulletin ou l'avoir recopié sur une simple feuille de papier

NOM _____ PRÉNOM _____

ÂGE _____ N° _____ RUE _____

VILLE _____ CODE POSTAL _____

• Un tirage au sort, effectué courant janvier 1984, devant Huissier de Justice, désignera parmi les concurrents ayant envoyé une réponse exacte à la question posée, les 500 gagnants d'un mini-récepteur radio FM stéréo avec casque. • Sur simple demande envoyée à **SPRING GUM - RÉCEPTEURS FM - 68, boulevard Malesherbes, 75008 PARIS**, tu peux obtenir : - le règlement complet de ce jeu - le remboursement des timbres utilisés pour envoyer ton ou tes bulletins de participation. Dans ce cas, ajoute la mention "timbres à me rembourser" au dos de ton enveloppe d'envoi de bulletin(s) de participation. • Tu peux envoyer plusieurs bulletins de participation, mais un seul prix sera attribué par foyer (même nom, même adresse). • La responsabilité de la société organisatrice ne saurait être engagée en cas d'annulation ou report du jeu pour des raisons indépendantes de sa volonté.

SPRING GUM

LE CHEWING GUM QUI CHWING !

TONIMALT, LE PETIT DEJEUNER AU GOUT D'AVENTURE.



TONIMALT

Le malt, le cacao, le miel: ça change tout.

**SCHTROUMPFE
TOUJOURS, GARGAMEL...
C'EST MOI LE SCHTROUMPF
ELECTRONIQUE**



Schtroumpfe vite pour que le petit schtroumpf puisse ramasser des champignons sans se faire schtroumpfer par le vilain Gargamel et son chat Azraël. De retour à la maison, tu auras schtroumpfé 100 points!

2 niveaux de difficultés, affichage du score, effets musicaux, montre.

Si tu ne trouves pas le SCHTROUMPF ELECTRONIQUE, écris à ORLI-JOUET en joignant un timbre pour avoir la liste des magasins.

R.D.B. ASSOCIATES LYON



68, rue Montgolfier, 69006 LYON



BIG JIM À BORD DU VÉHICULE SPATIAL, REUSSIRA-T-IL À SAUVER JEFF LE COMMANDO DU PIÈGE TENDU PAR LES DANGEREUX ESPIONS ?

JEFF
ATTENTION
LES ROCHERS!



JE SUIS "YAKARI"
TU PEUX ME VOIR
A LA TELE ET DANS
MON NOUVEL ALBUM
"LES PRISONNIERS
DE L'ILE"



29F

Demande vite à ton libraire les nouvelles aventures de Yakari, où l'on retrouve notre héros face au terrible Glouton...
"Les prisonniers de l'île"-Derib-Job
48 pages.

casterman

SOLUTIONS

LABY-CHOIX DANS L'ESPACE

La 1^{re} affirmation de Dou-dou est fausse. La lune, comme la Terre, tourne sur elle-même ; mais elle nous présente toujours la même face, car la durée de sa rotation est égale à la durée de sa révolution autour de la Terre (pour bien comprendre, fais l'expérience à l'aide de deux pièces de monnaie).

La 2^e affirmation est également fausse. Quand une comète s'approche du Soleil, sa queue la suit ; mais quand la comète s'éloigne du Soleil, sa queue la précède.

La 3^e affirmation est vraie.

La 4^e est fausse. C'est le 21 juillet 1969 que pour la première fois un homme, l'astronaute américain Neil Armstrong marcha sur la Lune.

La 5^e affirmation est fausse. Le Soleil est l'étoile du système solaire, lui-même situé à l'intérieur de notre Galaxie, qui compte 100 milliards d'étoiles. Quand on pense que l'Univers est constitué par des millions de galaxies...

LE TROU NOIR

La carafe derrière Hercule a disparu, ainsi que le couvercle de la cafetière. La table de Pif est plus petite, tout comme

la boîte de sel à gauche. Une fourchette est apparue. La bouteille d'air, dans le dos de Pif, et les deux tuyaux du bas ont changé de forme.

LA CHAÎNE DU VAISSEAU SPATIAL

De A à D : le cercle du scaphandre, de D à E : le croissant de Lune, de E à C : le verre, de C à B : le pansement d'Hercule, qui s'envole, se retrouve sur la petite bouteille de pharmacie, de B à F : la pomme de la douche et l'arrivée d'air du scaphandre.

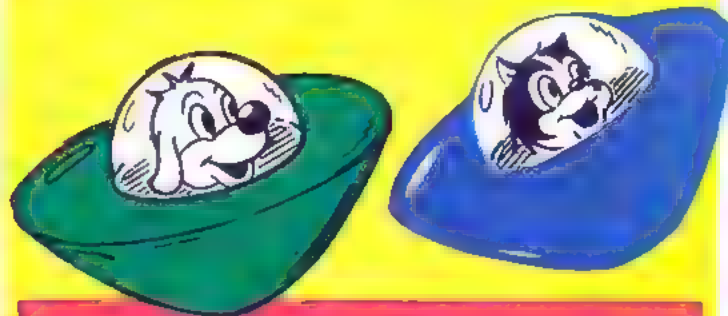
LES JEUX EN COULEURS DE SMARTIES

3 bleues 2, 5 et 12 - Trois jaunes 1, 4 et 10 - 3 blanches 3, 8 et 9 - 3 avec une étoile 3, 4 et 9 - 3 plus grandes que les autres 6, 8 et 11.

FLÉCHOPIF

Horizontalement : Pépé ; Hic ; Mi ; Bougie ; Défi ; USA ; Ras ; Détacha ; Lavabo ; Poubelle ; Edits ; Œil ; Té ; Esprit ; Dé ; Ere ; Très ; Gare ; Etre ; Ré ; Tsé-tsé ; Ose.

Verticalement : Etage ; Emeraude ; Pif ; Art ; Inapte ; Es ; Bosse ; Dou-dou ; Prêt ; Use ; Bérêts ; Agathe ; Ré ; Lotte ; Hercule ; Ah ; Eiders ; César ; Lésée.



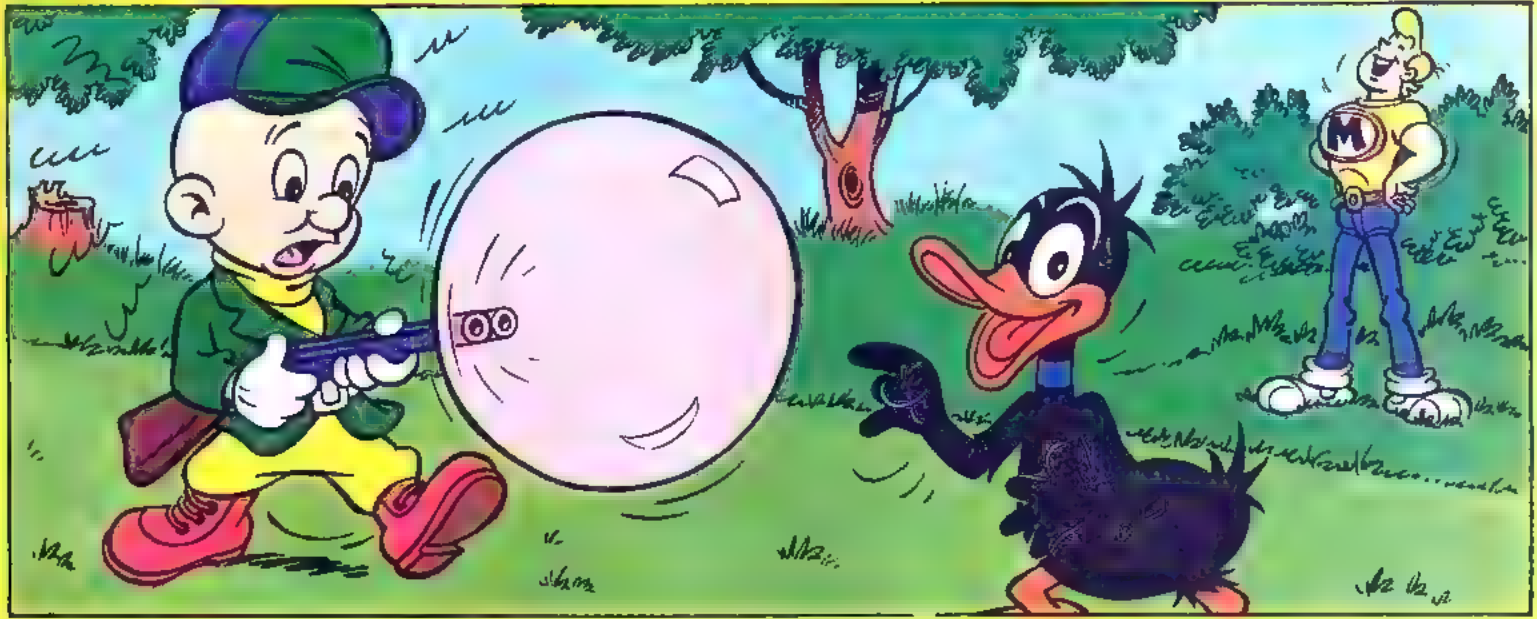
Ce numéro n'est complet, qu'avec son encart paginé de I à IV à l'exception des exemplaires destinés à l'Algérie et aux abonnés

UN CADEAU SYMPA DANS CHAQUE SACHET.



Jusqu'à Noël, ton héros favori Malabar t'offre dans chaque sachet un de ses amis au dessin animé.

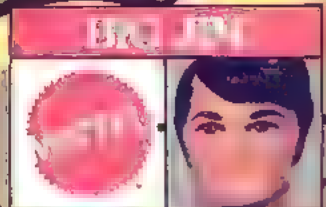
Va vite acheter des sachets de Malabar et collectionne les 20 figurines différentes.



BIG JIM A REPLIÉ LES AILES DE SON VÉHICULE SPATIAL POUR GUIDER JEFF LE COMMANDO À TRAVERS LE CANYON. GRÂCE AUX CHENILLES DU VÉHICULE TOUT TERRAIN, JEFF REUSSIT À FRANCHIR LES ÉNORMES ROCHERS ET MET LES PLANS EN SÉCURITÉ.

Jouets, piles et accessoires sont vendus séparément

OUF SAUVÉ !



GALAXIE DES COMIQUES



E h oui, il est grand ce cercle des Comiques, et il s'agrandit encore! Pif et Hercule sont toujours là, que vingt-cinq ans d'histoires et quelques milliers d'aventures-farces n'ont pas assagis.

Des jeunes dessinateurs ont repris l'œuvre qu'Arnal leur avait confiée. Pif et sa Sacrée famille mènent toujours, tambour battant, leur irrésistible épopée (et Pépé est dans l'épopée, nom d'une épée!). Hercule a toujours le poil aussi noir et l'esprit aussi tortueux, et plus que jamais cabochard!

Et puis, il y a les autres, les nouveaux! Un héros comique, c'est un personnage qui est adopté du premier coup. Et il y a dans *Pif* quelques-uns qui seront là encore en l'An 2000, bien installés dans la Galaxie des Comiques. N'est-ce pas Dicientim, toi le petit Franc qu'on accuse d'avoir cassé le Vase de Soissons! Et toi Manivelle, qui te balades à bord de ton Camélécamion dans le ciel des hurluberlus! Et toi Pifou, digne fils de Pif, toujours prêt à glop-gloper du côté où il ne faut pas aller! Et vous, Smith et Wesson, les cow-boys à la gomme, qui prenez le Far West pour ce qu'il n'est plus...

Et pour finir, chapeau bas devant Léonard, place au Génie! Un génie, c'est fait pour durer... Il passera le cap de l'An 2000, les doigts dans le nez! Mais un génie ne serait pas un génie s'il n'avait pas un Disciple de génie, qui sert au moins à lui passer une éponge! A toi de jouer Léonard! ■

LES COMIQUES SONT TOUJOURS LÀ!

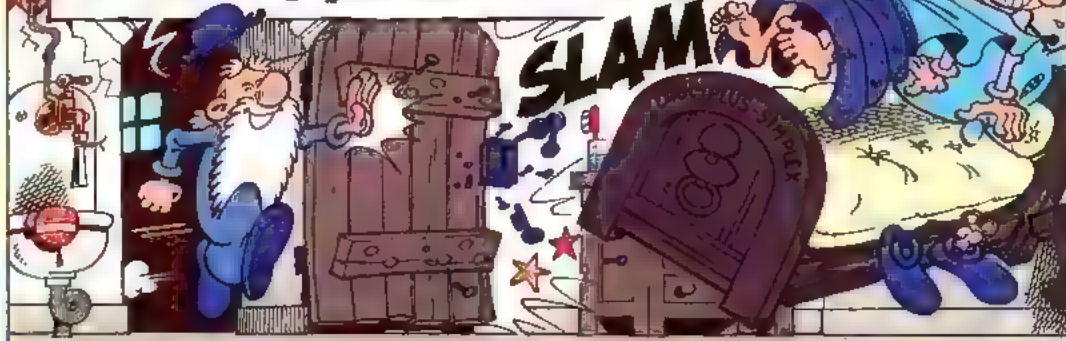
« Plus nous rions, plus la complicité des rieurs s'accroît, plus le cercle s'agrandit. Et il est grand ce cercle autour des héros comiques de *Pif*! »

André Voisin



MANIVELLE ET SON CAMÉLE-CAMION (Christian Goux)

VOUS ÊTES RÉVEILLÉ, DISCIPLE ?
EH BEN, ÇA TOMBE BIEN !



VOUS AVEZ, MAÎTRE,
UNE FAÇON DE PRÉ-
SENTER LES CHOSSES
QUI ME MANQUERA
QUAND JE SERAI
EN MANDCHOURIE !



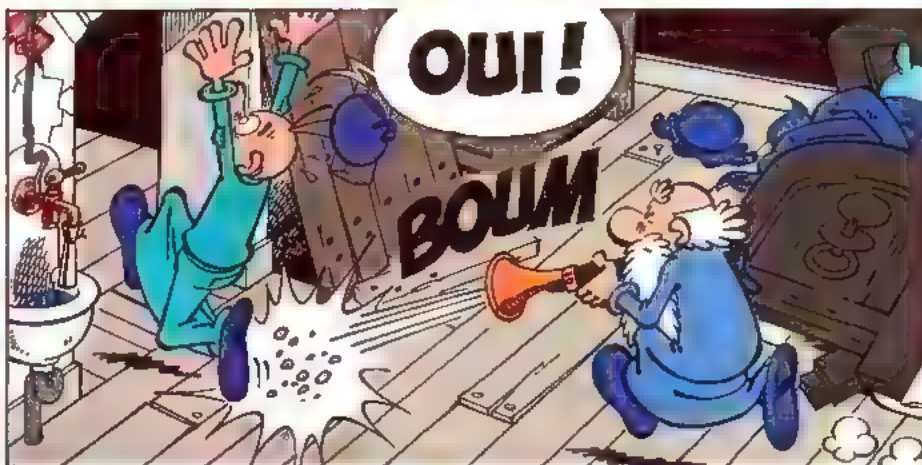
IL N'EST PAS QUESTION D'ABAN-
DONNER VOTRE POSTE, IL EST
QUESTION D'ADMIRER MA
DERNIÈRE
TROUVAILLE,
D'ACCORD ?

NON !



OUI !

BOUM



DARGAUD 1983

REGARDEZ BIEN ET DITES-MOI
CE QUE VOUS VOYEZ LÀ, DISCIPLE !



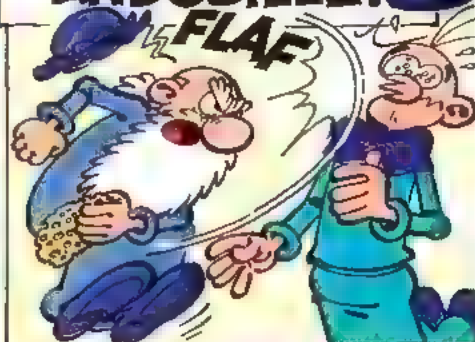
UNE
TABLE !



158A

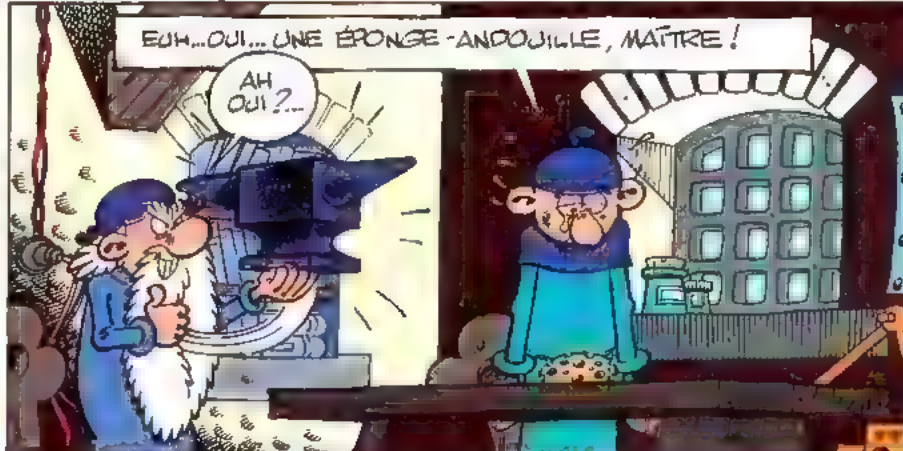
UNE ÉPONGE,
ANDOUILLE !

FLAF



EUH... OUI... UNE ÉPONGE-ANDOUILLE, MAÎTRE !

AH
OUI ?





BIEN ! REPRENONS, A PRÉSENT !

VOUS M'ÉCOUTEZ ?



CETTE ÉPONGE NATURELLE N'A FINALEMENT QU'UN POUVOIR ABSORBANT ASSEZ LIMITÉ, ALORS, JE ME SUIS DIT COMME ÇA, QU'IL Y AVAIT MOYEN D'AMÉLIORER !



C'EST ALORS QUE J'AI PENSÉ QU'UN CAOUTCHOUC SYNTHÉTIQUE OBTENU PAR POLYMERISATION ...

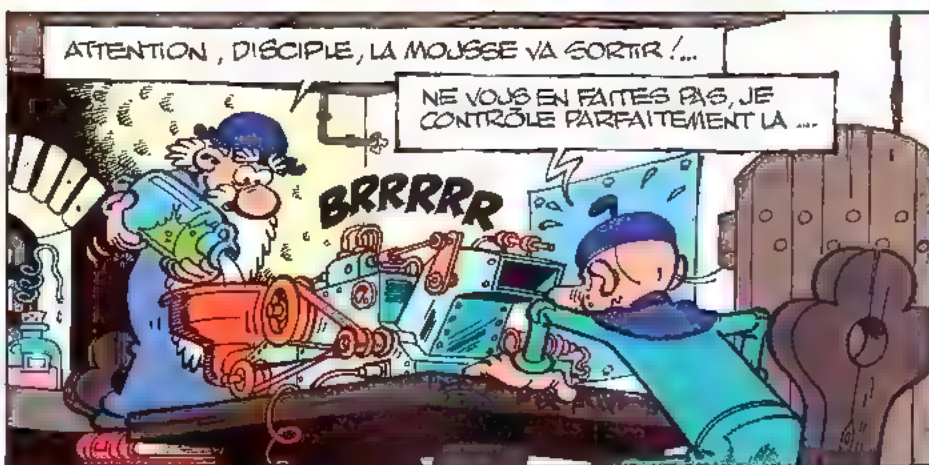
EUH... C'EST QUOI, LA ROMYLIPOCHOSE, LA ?



POLY-MÉ-RI-SATION !... C'EST UNE RÉACTION QUI, À PARTIR DE MOLECULES DE FAIBLE MASSE MOLECULAIRE (MONOMÈRE) FORME, PAR LES LIAISONS DE CELES-CI DES COMPOSÉS DE MASSE MOLECULAIRE ÉLEVÉE !



ÇA, C'EST BIEN FAIT POUR MOI !... A QUESTION STUPIDE RÉPONSE IDIOTE !



ATTENTION, DISCIPLE, LA MOUSSE VA SORTIR !...

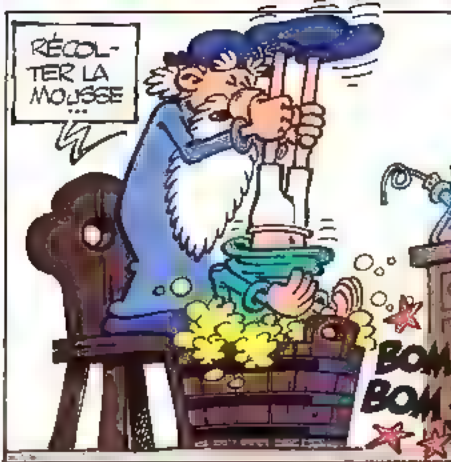
NE VOUS EN FAITES PAS, JE CONTRÔLE PARFAITEMENT LA ...

BRRRRR



... LA SITUATION ... EUH ...

WOUF



RÉCOLTER LA MOUSSE

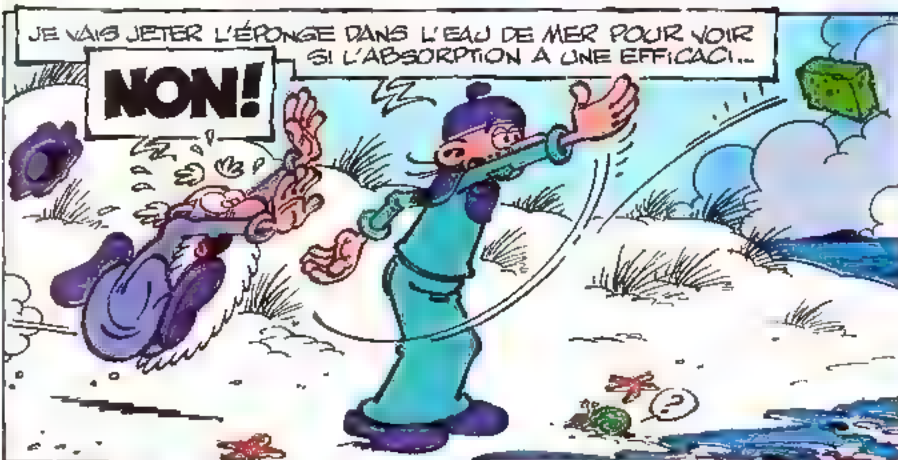
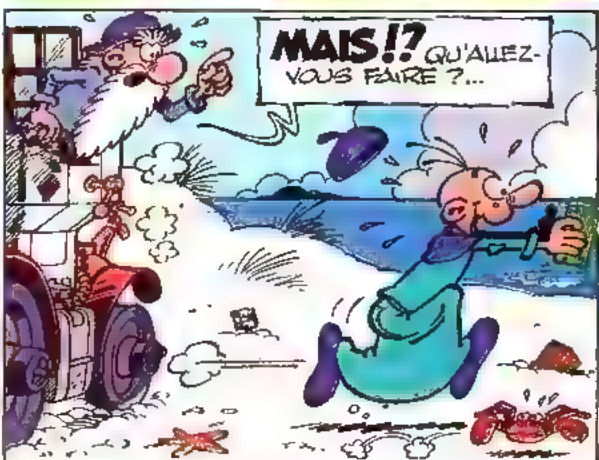
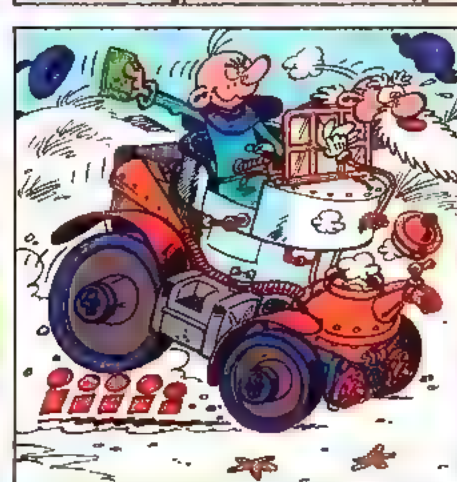
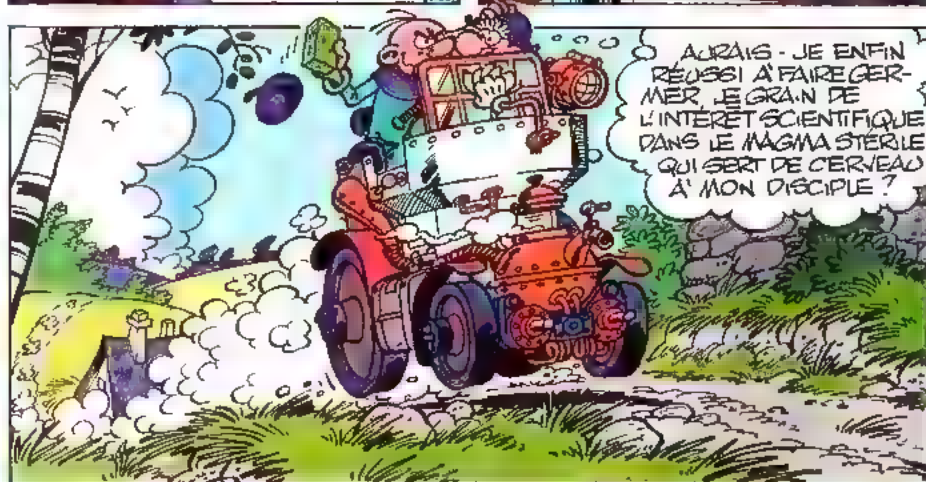
BOM BOM



... LA METTRE EN FORME !...

BOM BOM

1985



168.C.

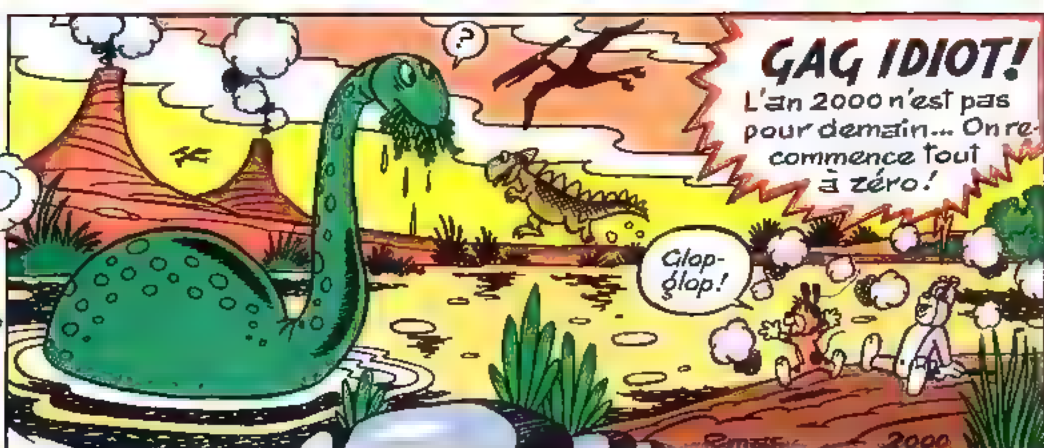
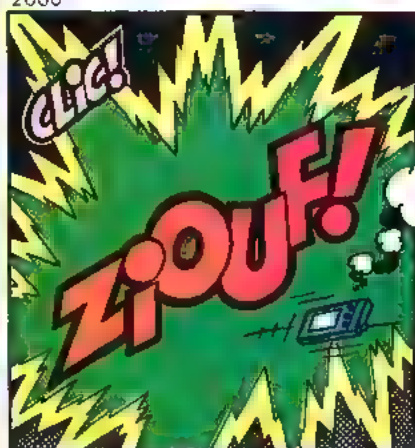
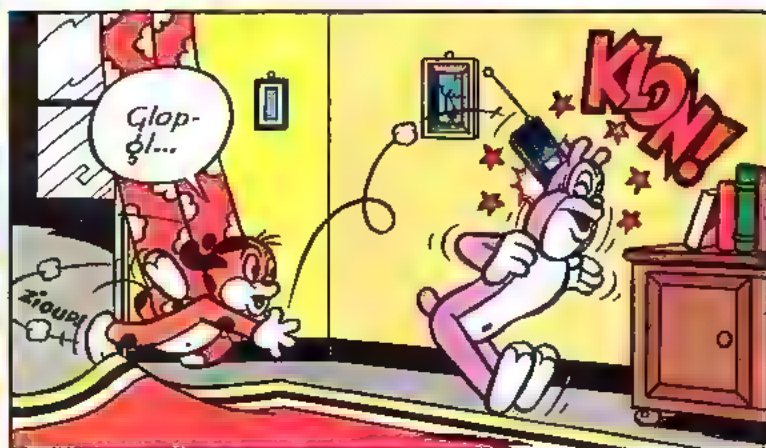
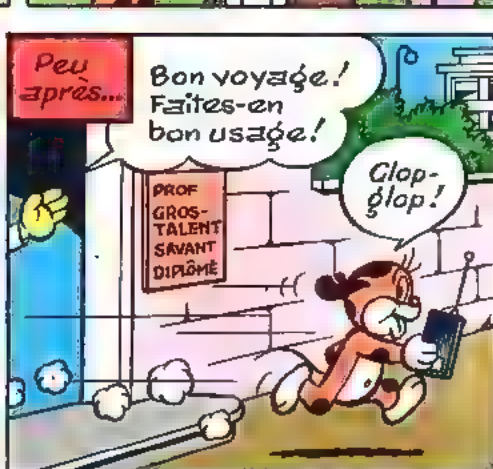
J'AI LE SENTIMENT TRÈS NET D'AVOIR
COMMAIS UNE BÊTE !

OUI !... ET CETTE FOIS
JE NE PASSERAI PAS
L'ÉPONGE !

BURP !

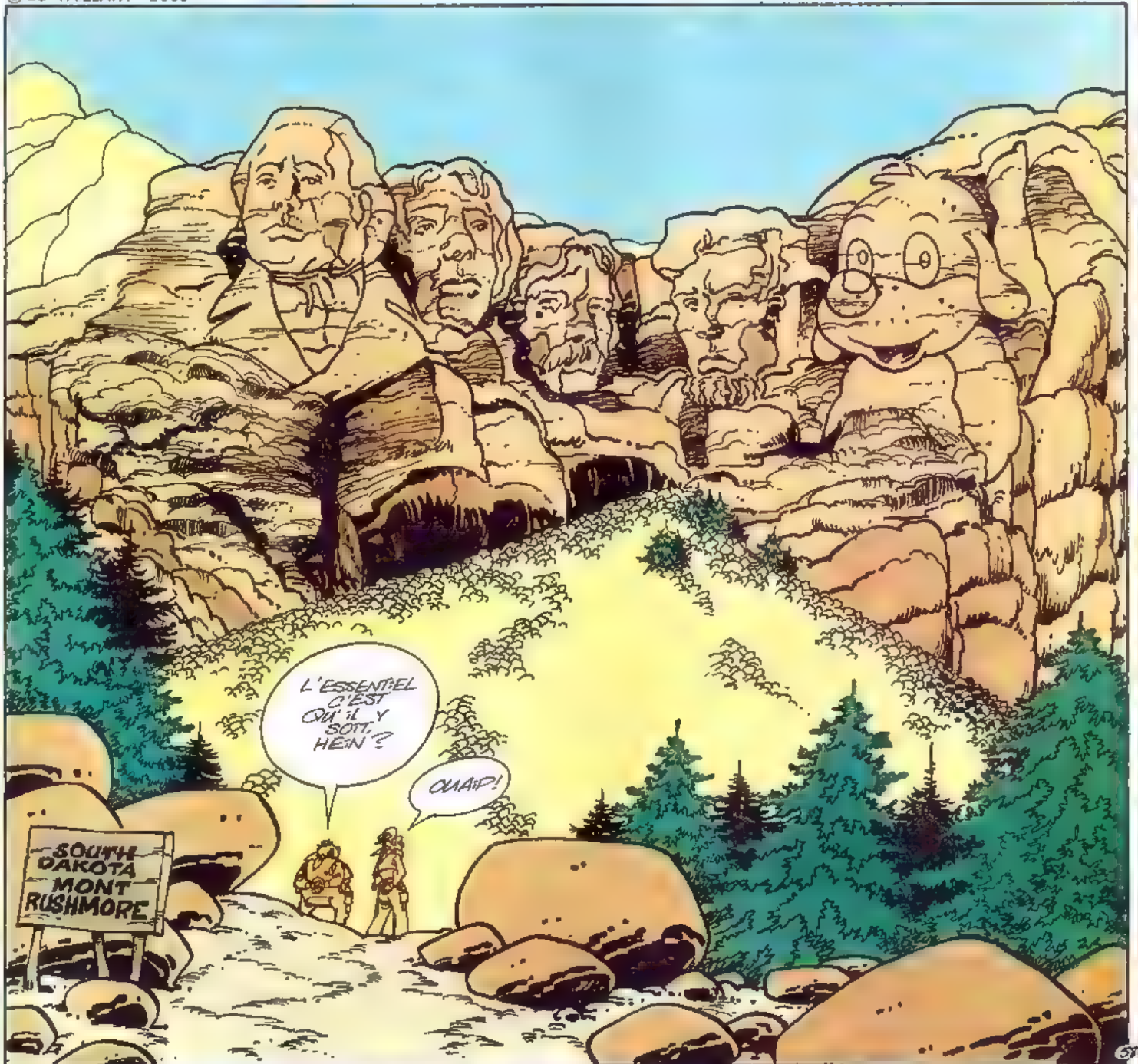
TURK &
DE GROOT

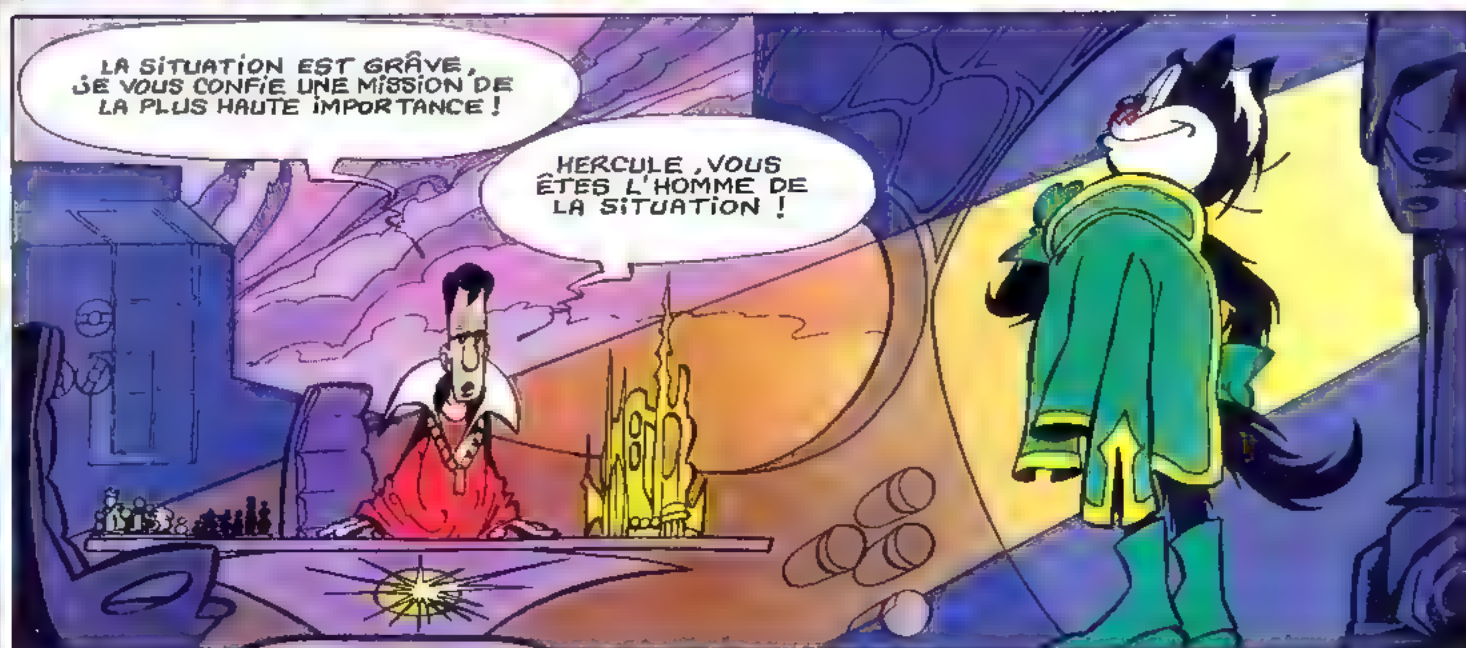
158 D





© Ed VALLANT 2000





LA SITUATION EST GRÂVE,
JE VOUS CONFIE UNE MISSION DE
LA PLUS HAUTE IMPORTANCE !

HERCULE, VOUS
ÊTES L'HOMME DE
LA SITUATION !

NOS COMMUNICATIONS ÉTANT COUPÉES,
VOUS ÊTES LE SEUL À POUVOIR PRENDRE
DE TELS RISQUES POUR APPORTER UN
MESSAGE À MON ALLIÉ ET AMI !...

Aïe !
C'ÉTAIT TROP
BEAU !

... POUR LA CIRCONSTANCE, VOUS ALLEZ
UTILISER NOTRE LONG COURRIER DERNIER
MODÈLE AVEC SON ARMEMENT SUPER
SOPHISTIQUE !

JE VOIS ...

... ON ME
GÂTE !

18/83

YANNICK

UN PEU PLUS TARD, AU SPATIOPORT TRANSGALACTIQUE ...

© Ed. VALLANT 2000



À L'INTÉRIEUR DU VAISSAU SPATIAL ...

LÀ, VOUS AVEZ LA TOUCHE
ANTI-GRAVITÉ ; EN POSE, ÇA
DONNE UNE ABERRATION
VISUELLE À L'ADVERSAIRE !

ET SI CET
ENGIN TOMBE
EN PANNE ?

C'EST PRÉVU,
IL Y A UN MOTEUR
DE RECHANGE !...

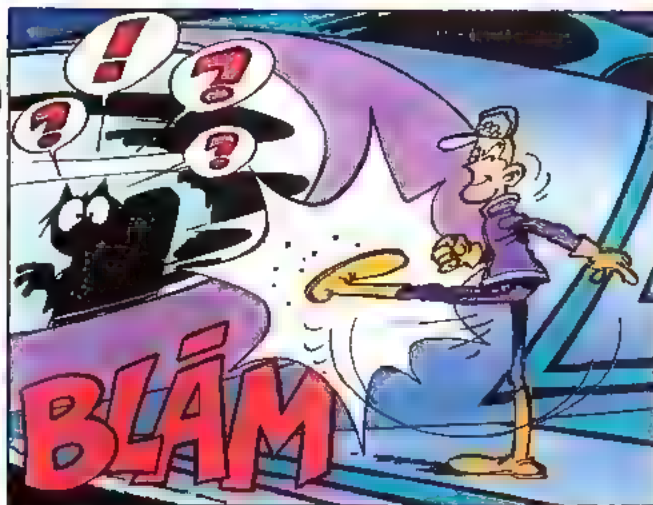
NOUS AVONS PRIS LE
PLUS FIABLE CONÇU AU
20^{ÈME} SIÈCLE !



ENFIN L'HEURE DE LA MISSION ARRIVE...

DITES, J'APPUÏE SUR LE DÉMARREUR ET ÇA NE PART PAS... DOIS-JE REVÊTIR MA TENUE DE CYCLISTE ?

PAS DE PANIQUE... JE VOIS CE QUE C'EST !



ALLEZ-Y POUR VOIR ?

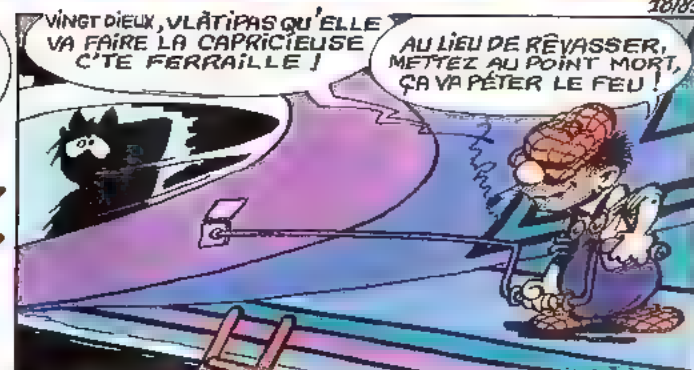
TOUJOURS RIEN... ÇA COMMENCE À BIEN FAIRE !

NE VOUS INQUIÉTEZ PAS, JE VOUS ENVOIE UN SPÉCIALISTE !

TOUS LEURS TRUCS SOPHISTIQUÉS, ÇA NE VAUT PAS NOS ENGINS COSMIQUES D'ANTAN !

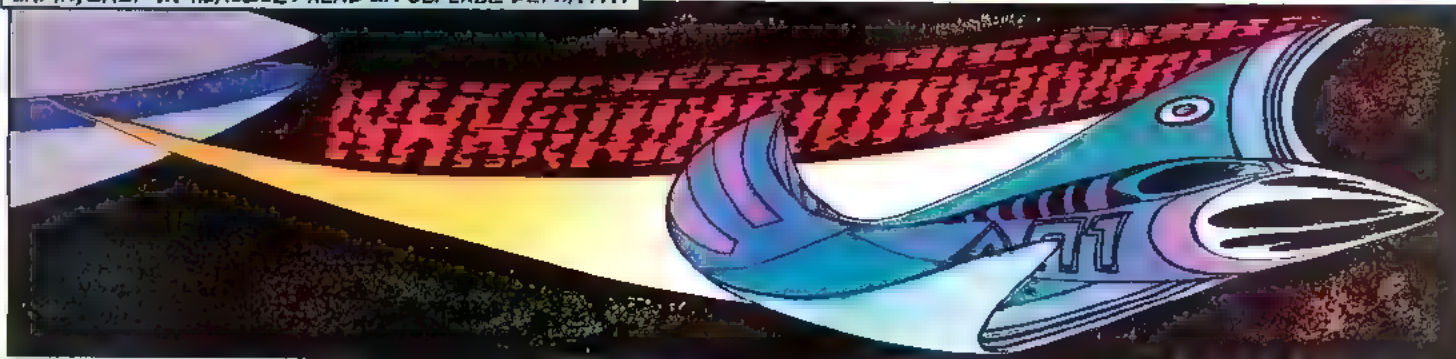
VINGT DIEUX, VLÂTIPAS QU'ELLE VA FAIRE LA CAPRICIEUSE C'TE FERRAILLE !

AU LIEU DE RÉVASSER, METTEZ AU POINT MORT, ÇA VA PÊTER LE FEU !



ENFIN, BREF... HERCULE PREND UN SUPERBE DÉPART...

2 100



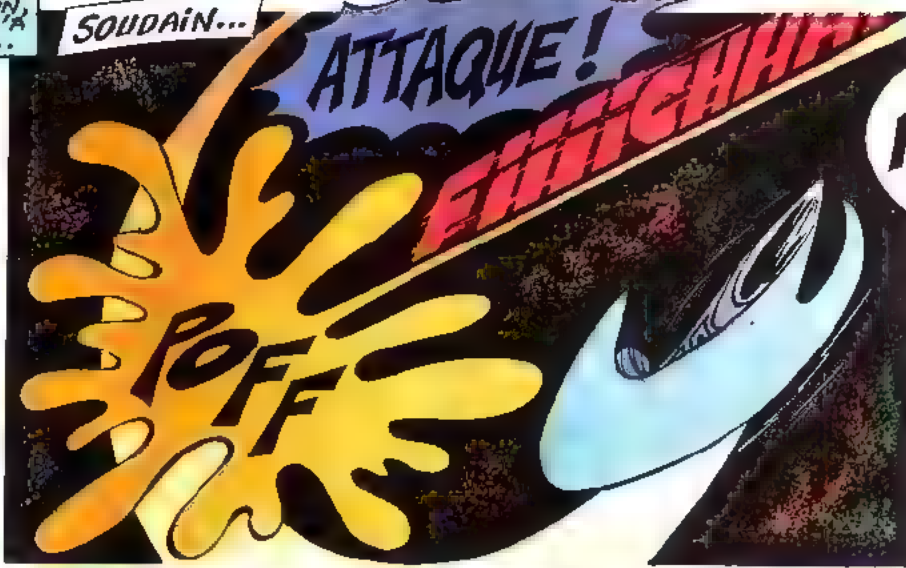
PENDANT L'ACCELERATION, LE PILOTE PÈSE JUSQU'À CINQ FOIS SON POIDS...

SOUDAIN...

ATTAQUE!

YANFUCK

JE SIGNALAIS AU SCÉNARISTE DÉBILE, QU'IL N'Y A PAS DE PESANTEUR DANS L'ESPACE !



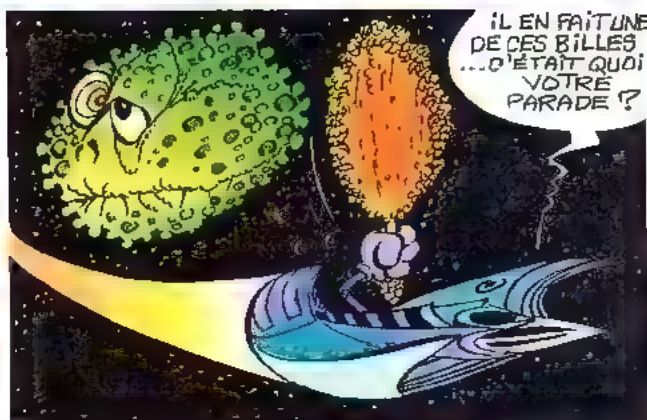
CIÉL! HAMBURGER MAN!





APPLIQUEZ SUR LA TOUCHE "M"!

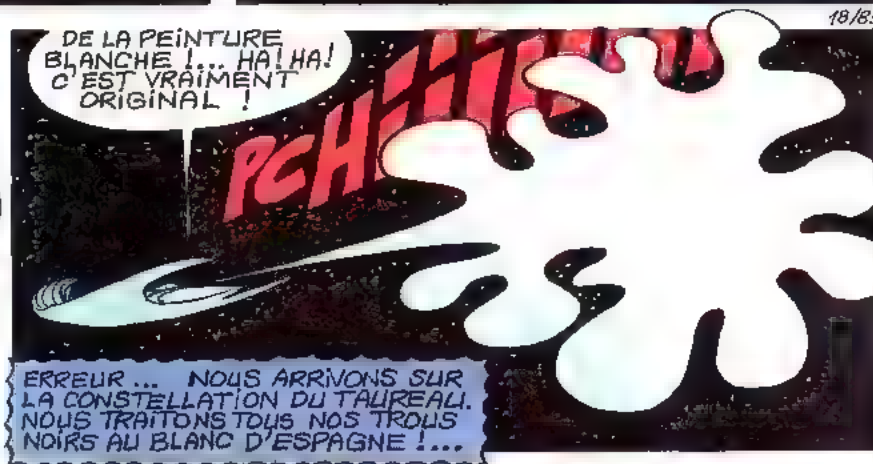
O.K!



IL EN FAIT UNE DE CES BILLES... D'ÉTAIT QUOI VOTRE PARADE ?

UN SIMPLE MIROIR, SA PROPRE IMAGE, LUI DÉCLENCHÉ INSTANTANÉMENT, UNE CRISE DE FOIE CARABINÉE !

ATTENTION ! TROU NOIR DROIT DEVANT !



DE LA PEINTURE BLANCHE !... HA HA ! C'EST VRAIMENT ORIGINAL !

ERREUR... NOUS ARRIVONS SUR LA CONSTELLATION DU TAUREAU. NOUS TRAITONS TOUS NOS TROUS NOIRS AU BLANC D'ESPAGNE !...



ON APPELLE ÇA, UN GAG ALIMENTAIRE !

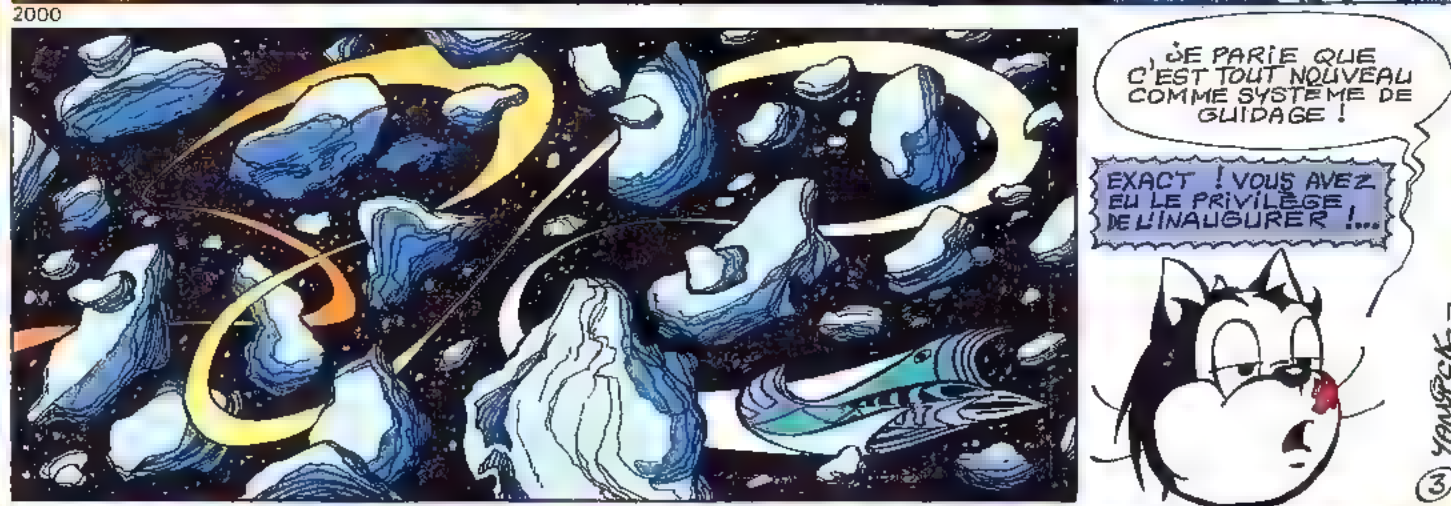


ALLEZ, SORTEZ VOTRE SOLUTION LUMINEUSE !



ALERTE ! NOUS APPROCHONS DE LA BARRIÈRE DE MÉTÉORITES, METTEZ EN PILOTAGE AUTOMATIQUE !...

O.K!

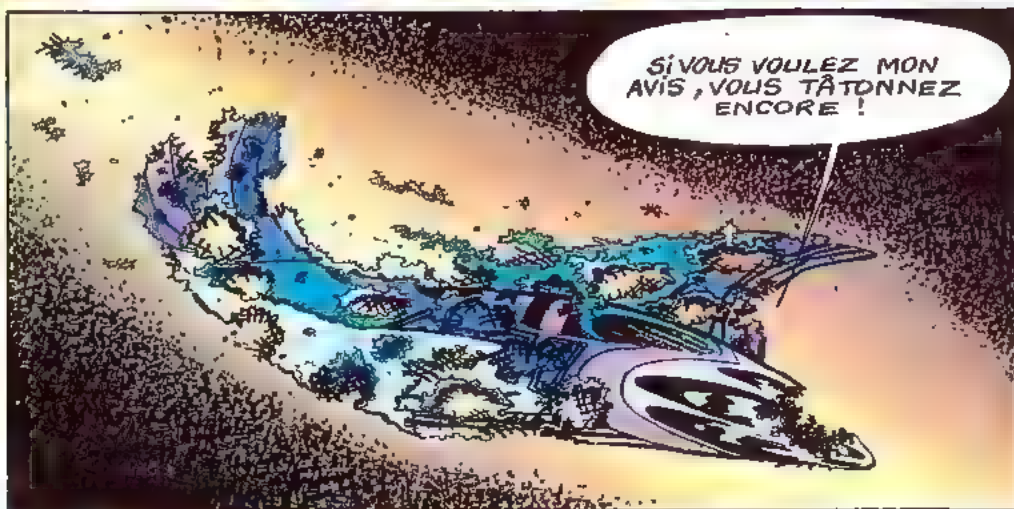


JE PARIE QUE C'EST TOUT NOUVEAU COMME SYSTÈME DE GUIDAGE !

EXACT ! VOUS AVEZ EU LE PRIVILÈGE DE L'INAUGURER !...



YANUSCK-
③



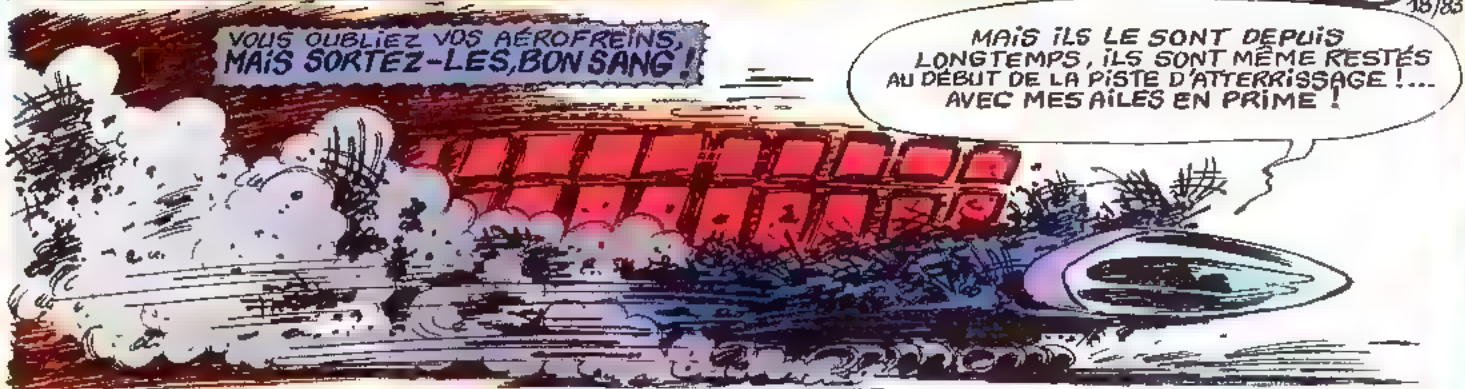
SI VOUS VOLEZ MON
AVIS, VOUS TÂTONNEZ
ENCORE !

SORTEZ VOTRE TRAIN D'AT-
TERRISSAGE, ON ARRIVE EN VUE
DE LA PISTE !...

Ouais !... JE VAIS
ESSAYER DE DESCENDRE
CE QU'IL EN RESTE...
... NUANCE !

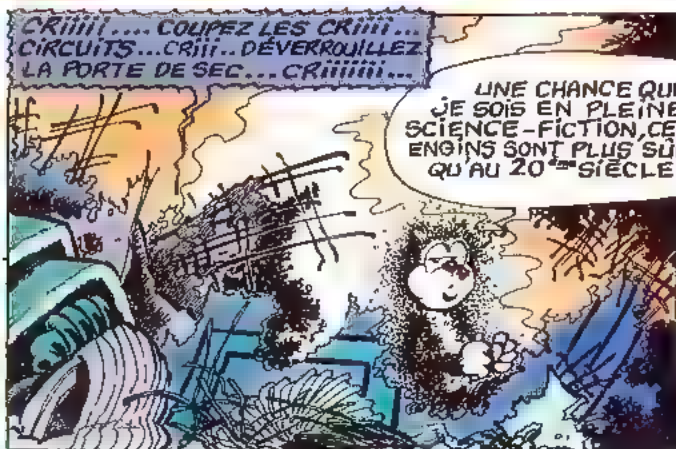


18/83



VOUS OUBLIEZ VOS AÉROFREINS,
MAIS SORTEZ-LES, BON SANG !

MAIS ILS LE SONT DEPUIS
LONGTEMPS, ILS SONT MÊME RESTÉS
AU DÉBUT DE LA PISTE D'ATERRISSAGE !...
AVEC MES AILES EN PRIME !



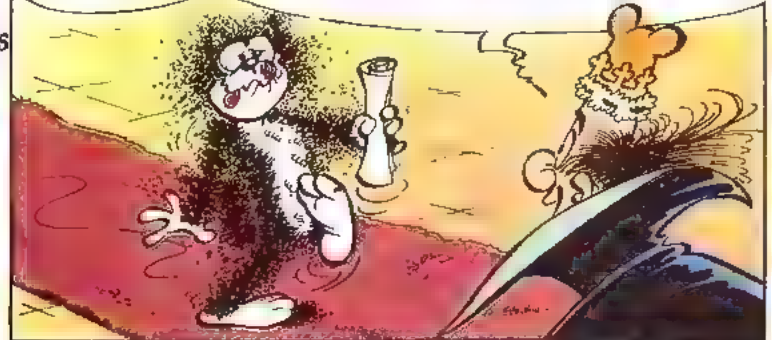
CRiiii... COUPEZ LES CRiiii...
CIRCUITS... CRiiii... DÉVERROUILLEZ
LA PORTE DE SEC... CRiiiiiii...

UNE CHANCE QUE
JE SOIS EN PLEINE
SCIENCE-FICTION, CES
ENGINS SONT PLUS SÛRS
QU'AU 20^{ème} SIÈCLE !

AU PALAIS...

ALORS LA
CHAPEAU !

À UNE ÉPOQUE OÙ LA TECHNIQUE
AIDANT, IL EST DIFFICILE DE MOTIVER LES
JEUNES POUR UNE MISSION ... VOUS,
ON PEUT DIRE QUE VOUS VOUS ÊTES
DÉFONCÉ UN MAXIMUM !



2000



MINCE !... SI JE M'ATTEN-
DAIS A ÇA ?... LA SITUATION
EST GRAVE !

OUILLE !



IL ME MANGE MA TOUR...
VOYONS, SI MON CAVALIER
BOUGE, JE SUIS ÉCHEC...
MA DAME ?... NON !...



...DÉSOLÉ DE VOUS
FAIRE ATTENDRE
QUELQUES INSTANTS
POUR RAPPORTER
MA RÉPONSE !

CHAMPEN

DE L'OR A LA PELLE



AU SOMMAIRE

●
LA PÉPITE À PÉPÉ
UNE EXTRAVAGANTE
AVENTURE DE PIF
ET DE PÉPÉ,
CHERCHEURS D'OR !

●
IL Y A AUSSI DE L'OR
DANS LES RIVIERES
DE FRANCE
...PIERRE CASTEX
VOUS LIVRE SES SECRETS
D'ORPAILLEUR.

●
L'OR DU RIO BRANCO...
LA MONTAGNE D'OR
N'APPORTE QUE RUINES
ET MISÈRE...
MAIS COGAN ET JILL
SONT LÀ...
10 PAGES DE B.D.

La semaine prochaine

TON GADGET

DE L'OR^{*}

DANS TON JOURNAL!

**DU
JAMAIS VU!**



**TRANSFORME-TOI
EN CHERCHEUR D'OR!**

* Dans chaque Pip, une pépite aurifère qui contient de l'or.

Au moment de mettre sous presse notre numéro, nous recevons un message du Ministère de la Culture. Ce témoignage nous honore et situe de façon éloquente la place que tient *Le Nouveau Pif* dans la presse des jeunes.

Ministère de la Culture

Avec son 2000^e numéro, *Pif Gadget* entre dans la légende.

Ce succès prouve que la bande dessinée est un des moyens à part entière de la Culture. On en aurait douté hier à sa naissance; personne aujourd'hui ne peut le nier. Elle va en effet très au-delà de ce que les apparences, et une lecture superficielle, lui accordent d'ordinaire.

Pif Gadget comme d'autres revues de bandes dessinées véhicule le sourire, l'humour, le message, les éclats d'ironie, les mises en garde qui passent dans ses personnages et dans ses scénarios.

Ce théâtre de créatures et d'aventures imaginaires est un microcosme, un reflet de notre civilisation qui s'appuie sur une mise en scène méthodique de la vie quotidienne. Par son mode d'écriture ouvert, actuel et varié, la bande dessinée a acquis une dimension internationale que *Pif Gadget* illustre parfaitement.

La bande dessinée doit trouver un mode d'expression dans la presse écrite quotidienne, dans des revues spécialisées comme *Pif Gadget* et dans l'album. Chacun doit être encouragé par le Ministère de la Culture.

L'aventure menée par *Pif Gadget* est aussi la nôtre et je suis sûr que ses lecteurs, petits et grands, continueront à apprécier tous leurs personnages familiers et, à travers eux, le talent de leurs créateurs.



Jack Lang

**POUR MON
ANNIVERSAIRE
J'AI AUSSI INVITÉ
LES AUTRES
PUBLICATIONS
VAILLANT...**



**Pif
2000**

**PIF
POCHE**

**PLACID
ET MUZO
POCHE**

**PIF
HORS SÉRIE
JEUX**

**PIF
POCHE
100 %
COMIQUE**

**PIF
SUPER
COMIQUE**

**PIF
HORS SÉRIE
PIF ET
HERCULE**

**PIF
SUPER
GADGET**

en vente chez
ton marchand
de journaux

Un gadget
souvenir prestigieux
LA MEDAILLE PIF 2000



ALGERIE 8 DA 300 CFA - ITALIE 8000 L. LIBYE 0,300 DL. MAROC 8 DH.
SUISSE 4 FS CANADA 8 \$ 5 ESPAGNE 200 Ptas. BELGIQUE 80 FB HAITI 10 50 G.
JORDI 270 CEP LA REUNION 128 FF TUNISIE 800 WILLIMES 2000